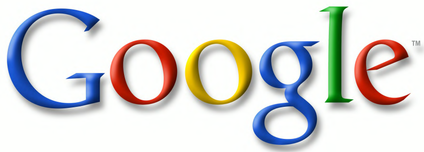



RARY
nte





La Paume

ET

Le Lawn-Tennis

26796. — PARIS, IMPRIMERIE LAHURE
rue de Fleurus, 9

BIBLIOTHÈQUE DU SPORT

La Paume

ET

Le Lawn-Tennis

PAR

E. DE NANTEUIL
G. DE SAINT-CLAIR — DELAHAYE



PARIS
LIBRAIRIE HACHETTE ET Cie
79, BOULEVARD SAINT-GERMAIN, 79

1898





LE

JEU DE PAUME

PREMIÈRE PARTIE

CHAPITRE PREMIER

ORIGINES ET HISTOIRE DU JEU DE PAUME

La balle lancée avec la main est évidemment l'origine de : paume, et il est bien certain que le jeu de balle remonte à la plus haute antiquité. Homère, dans un passage bien connu de l'*Odyssée*, représente la belle Nausicaa, fille d'Alcinoüs, roi des Phéaciens, s'amusant à ce passe-temps avec ses suivantes.

Sophocle l'a aussi immortalisé dans son drame satyrique (Πλυντρίαι), aujourd'hui disparu. Rien ne nous empêche donc d'attribuer à la fille d'un roi grec l'invention du jeu de la balle, qui, d'après Eustathe, évêque de Thessalonique au XIIᵉ siècle, s'appelait alors ἐφετίνδα et φεννίς, origine probable du mot *tennis* des Anglais.

Le jeu que les Grecs appelaient *sphéristique*, embrassait tous les exercices où l'on employait la balle, et les lieux consacrés à ces exercices se nommaient *sphéristéria*. Leur jeu favori était la *phœninde*, qui a fourni aux commentateurs des auteurs anciens une fertile matière aux discussions philologiques; nous passerons sous silence ces controverses, qui du reste ne nous apprennent rien sur la marche du jeu. Contentons-nous de savoir que l'étymologie la plus probable du jeu de la *phœninde* est un verbe grec qui signifie « tromper ».

Des Grecs, le jeu de balle passa chez les Romains. On n'aurait que l'embarras du choix si l'on voulait citer les nombreux auteurs latins qui en font mention. Ovide, Horace, Martial, Plaute, Pétrone et surtout Manilius ont tour à tour chanté la popularité de cette récréation des âges classiques. Pline nous informe qu'un certain Pythus ou Picus fut l'inventeur de la balle; mais il a oublié de nous dire où et à quelle époque il vivait. Horace, qui lui-même ne l'aimait pas, dit dans sa vᵉ satire :

Fugio campum lusumque trigonem.

Plaute se sert fréquemment des termes : *datores* et *factores*, et l'idée de servir la balle ou de la reprendre est rendue par les expressions : *datatim ludere*, *remittere*, *repercutere*, *expulsare*, *geminare*, que l'on rencontre fréquemment chez les auteurs latins et dans ce vers :

Et non sperato fugientem reddere gestu.

que l'on trouve dans Saleius Bassus et qui indique bien l'effort suprême du joueur pour une reprise inattendue.



Les jeux de balle pratiqués par les Romains et empruntés aux Grecs étaient au nombre de quatre, qu'Aurelianus nomme *sphæra Italica*: le ballon (*follis*), notre football d'aujourd'hui; la balle trigonale[1] (*pilatrigonalis*), qui se jouait à trois; la balle villageoise (*pila paganica*); et la *harpastum*. Elles sont toutes exprimées dans ces quatre vers de Martial :

Non pila, non follis, non te paganica thermis,
Præparat, aut nudi stipitis ictus hebes :
Vara nec injecto ceromate brachia tendis,
Non harpasta vagus pulverulenta[2] rapis.

La *harpaste* des Romains n'était autre que la *phœninde* des Grecs. Bien que ce jeu fût exclusivement réservé aux hommes, Martial cite une certaine Philœnis au nombre des joueurs célèbres, mais il ne la cite que comme exception.

La littérature des jeux de balle cesse avec le début de l'ère chrétienne, comme du reste tout autre genre de littérature; il n'est donc pas étonnant que nous ayons été privés pendant plusieurs siècles de tous renseignements sur la matière. La popularité de ces jeux s'était toutefois maintenue en Italie, et lorsque les Romains conquirent la Gaule, fondant des colonies ou établissant des municipes, ils importèrent dans notre pays leurs mœurs, leurs coutumes et par conséquent leurs jeux. La *harpaste* prit droit de cité. Il est le devancier de la Longue Paume, de la Pelote, du Rebot, prototypes du Jeu de Paume.

Pour trouver l'exercice de ce jeu tel qu'on le connaît de nos jours, il faut passer de l'antiquité à une période plus rapprochée de nous, celle du moyen âge, qui vit les débuts de la Paume.

A cette époque, on ne l'enferma pas d'abord entre quatre murs; on ne la joua qu'à ciel ouvert, pour que la salubrité de

1. Ce jeu se jouait encore au XVIe siècle. Sous le nom de *piletrigone*, Rabelais la fait jouer à Gargantua (voir page 49)

2. Épithète donnée à la balle parce qu'on la saisissait près du sol, dans le petit nuage de poussière qu'elle soulevait en tombant.

l'air vint s'ajouter encore à ce que cet exercice a d'hygiénique. Tandis que d'autres jeux, tels que le *mail* et les *boules* par exemple, se jouaient sur les remparts des villes, au moyen âge la balle à la main se jouait en France et en Italie dans des lieux non couverts, tels que les parcs et les fossés des châteaux, voire même sur tous autres espaces en plein air présentant les dimensions voulues.

C'était déjà le jeu des rois, puisque Louis le Hutin mourut, dit-on, d'un refroidissement après s'y être livré, en 1316 (Villaret, *Histoire de France*). Ce n'est pas le seul de nos rois à qui ce jeu ait été fatal. Philippe de Comines rapporte en effet que Charles VIII mourut au château d'Amboise, le 27 avril 1498, à la suite d'une partie de Paume.

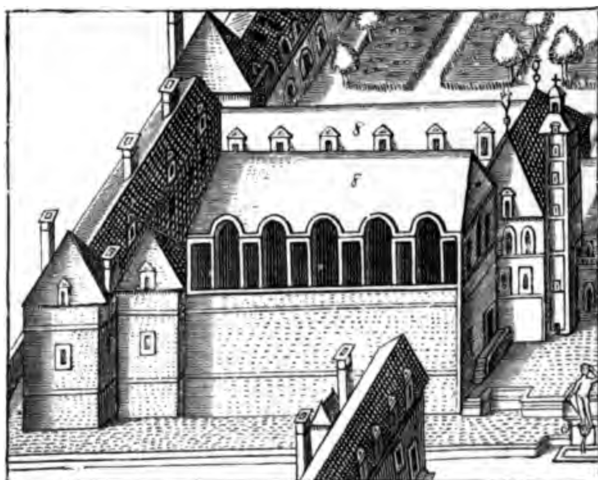
Les chroniques du temps abondent du reste en récits et anecdotes sur le compte de la Paume, connue alors sous le nom de *lusus pilæ cum palma*.

A la fin du XVe siècle de grandes modifications s'étaient déjà opérées dans le jeu. Des châteaux et des campagnes il s'était popularisé dans les villes; le défaut d'espace amena peu à peu les raffinements de la Paume actuelle, et la *Courte Paume*, jouée dans les lieux clos, s'associa bientôt à la *Longue Paume*, qui continua à se jouer en plein air. C'est de ce mot *courte* que vient le mot *court* adopté chez les Anglais pour désigner le lieu dans lequel se joue la paume à laquelle ils ont donné le nom de *Tennis*. Au XVIe siècle, ce lieu reçut en France le nom de *tripot*, qu'il a conservé jusqu'au XVIIIe siècle. L'étymologie de ce mot a été souvent cherchée, mais n'a jamais été expliquée d'une façon satisfaisante[1]. Il est difficile de fixer la date à laquelle on commença à jouer à la paume dans un endroit clos, mais il est certain qu'il existait déjà des Jeux de Courte Paume à Paris vers le milieu du XIVe siècle. Charles V en avait un au Louvre, occupant, selon M. de Clarac, deux étages entiers du palais, et un autre à l'hôtel de Beautreillis, dépendance de l'hôtel Saint-

1. Voir page 45.

[redacted]

Paul, qui ne disparut qu'en 1552, quand la rue du même nom et la rue de la Ménagerie furent percées sur l'emplacement de ce royal séjour, réputé pour ses belles treilles et sa ménagerie. Bientôt il y eut une telle quantité de Jeux à Paris, que le roi Charles V, par un édit de mai 1369, comprit la Paume, ce noble *esbattement*, qu'il appréciait fort, dans l'interdiction qu'il



Jeux de Paume de Fontainebleau (1614).

fit de tous les jeux[1]. Mais, à la faveur des troubles qui survinrent, cet édit fut emporté comme tant d'autres; la liberté des *tripots* ne tarda pas à se rétablir. En 1427, tout le monde pouvait les fréquenter impunément, et, comme le remarque M. E. Fournier dans son intéressante notice sur le Jeu de Paume (*le Jeu de Paume, son histoire et sa description*), « les gens de Paris oubliaient, en jouant à la Paume, qu'un roi anglais occupait le palais de leur prince ». C'est à cette époque

1. *Ordonnances du Louvre*, tome II, page 172.

qu'une gaillarde commère des Flandres, nommée Margot, « assez jeune, comme de vingt-huit à trente ans », qui jouait dans le tripot de la rue Grenier-Saint-Lazare, était l'égale des plus forts joueurs. Elle jouait, dit un vieil auteur qui en parle (*Journal d'un bourgeois de Paris sous le règne de Charles VII*, Michaud et Poujoulat, 1836), « de *devant main* et de *derrière main*, très-puissamment, très-malicieusement, très-habilement, comme pouvoit faire homme; et pou venoit l'homme à qui elle gaingnast, si ce n'estoient les plus puissants joüeurs, et estoit le jeu de Paris où le mieulx joüoit en rue Grenier-Saint-Ladre, qui estoit nommé le petit Temple ». Si la raquette n'était pas encore en usage en France, comme le pensent certains auteurs, on peut se faire une idée de la vigueur des mains de cette demoiselle. Mais rien ne prouve, d'après le passage cité plus haut, que la vigoureuse Margot ne se servît pas de raquette.

Quoi qu'il en soit, son usage ne paraît s'être introduit qu'assez tard en France. D'après la tradition, ce sont les Italiens qui les premiers se servirent d'un gant; ce gant devint évidemment de plus en plus fort; puis un joueur ingénieux eut l'heureuse idée d'adapter un treillis de cordes à ces gants, et l'on y ajouta bientôt des manches. Mais, chose singulière, cette innovation italienne ne fut pas accueillie sans murmures en France. Les anciens joueurs de Paume à la main la réprouvent comme une innovation efféminée et sans profit pour le jeu. Il est vrai que l'on était encore dans l'enfance de l'art et que la *rachetta* italienne du XIV[e] siècle devait être naturellement très rudimentaire et toute différente de celle dont nous nous servons à présent, à en juger par l'échantillon que nous en a laissé Mitelli et que nous reproduisons à la page 43.

Outre la raquette, on se servait aussi d'un instrument appelé *battoir*. Ces battoirs, dont les manches étaient plus longs pour la Longue Paume que pour la Courte Paume, étaient faits en bois mince et assez élastique pour renvoyer la balle avec une certaine force. On les fabriquait de formes variées : ronds, ovales, ovales

allongés, voire même carrés. Mais plus souvent ces battoirs étaient formés d'un cadre de bois, sur lequel on tendait du parchemin, et l'on prétend que de précieux manuscrits servirent à cet usage. Calomiès (*Calomièsana*, tome VI des *Œuvres de Saint-Evremond*) rapporte avoir « ouï dire à M. Chapelain qu'un de ses amis, homme de lettres, avoit joué à la Longue Paume avec un battoir sur lequel se voyoient des fragments de quelques décades de Tite-Live que nous n'avons point, et que ces fragments venoient d'un apothicaire, qui, ayant eu en don des religieuses de Fontevrault plusieurs volumes en parchemin du même auteur, les avoit vendus par ignorance à un faiseur de battoirs ».

La raquette et le battoir, dès que l'usage s'en fut répandu, devinrent l'insigne distinctif de tout bon paumier, et Rabelais, parlant des étudiants de droit de la ville d'Orléans, lesquels, dit-il, faisaient « bel exercice de la *paulme* », nous les montre toujours la raquette en main. Il ajoute que Pantagruel, s'en étant allé étudier parmi eux et s'étant plus facilement rendu bon maître en l'art cherché dans les tripots qu'en la science qui se prenait aux écoles, prétendait que tout écolier, bon paumier et danseur habile, n'avait guère besoin que d'une glose de droit en la cervelle pour arriver d'emblée au *cucullio*, bonnet doctoral, et passer coquillon, c'est-à-dire docteur. Il décrit comme suit, dit Rabelais de Pantagruel, le blason et la devise des licenciés en ladite université :

Un *esteuf* en la braguette,
En la main une raquette,
Une loi en la cornette,
Une basse danse au talon,
Voy vous là passé coquillon.

L'*esteuf* était le nom donné alors à la balle poussée par la main ; ce nom tire son origine d'*estouppes* ou *estoupes* de laine dont elle était faite, ou plutôt devait être faite, car les esteuviers n'hésitaient pas à remplacer la laine par du son. Si bien que

Louis XI dut leur enjoindre, par un édit du 14 juin 1480, trois ans avant sa mort, de changer leur manière de faire. Nous reviendrons du reste sur ce sujet dans un prochain chapitre.

Nous avons déjà vu que Charles VIII n'aimait rien tant que ce jeu, soit qu'il s'y exerçât lui-même, soit qu'il n'y fût que simple spectateur des parties. Nous ne trouvons dans les chroniques de l'époque aucune mention faite de Louis XII comme joueur de Paume. Nous savons toutefois qu'il y jouait lorsqu'il n'était que duc d'Orléans (Richard de Wassebourg, *Antiquités de la Gaule Belgique*). Il est donc probable que ce prince galant et chevaleresque continua de pratiquer le jeu comme tout bon chevalier.

François Ier y joua avec succès : non seulement il était bon joueur, mais encore beau joueur. L'anecdote suivante le prouve; elle est racontée par Loys Guyon en ses *Diverses Leçons* (1613). Un jour qu'il jouait contre deux de ses favoris avec un moine pour second, celui-ci eut un si joli coup de raquette que la partie tourna pour le roi.

« Voilà ce qui s'appelle un beau coup de moine! s'écria François Ier.

— Ce sera, Sire, un beau coup d'abbé quand il vous plaira, » répondit son adroit partenaire. Et le roi lui concéda la première abbaye vacante.

Henri II paraît avoir été le plus fort de tous nos rois. Brantôme nous dit dans ses *Mémoires* qu'il jouait beaucoup et jouait fort bien; il ne voulut jamais tenir le fond du jeu, mais *seconder* et *tiercer*[1], c'est-à-dire venir se placer vers la corde, qui était l'endroit le plus difficile et le plus dangereux. Nous voyons donc par là que les parties devaient se faire à quatre et à six, puis-

1. Expressions du Jeu de Courte Paume et du Jeu de Longue Paume. *Tiercer*, servir de tiers d'un côté au Jeu de Paume et tenir une place vers la corde; tenir la corde. Arrêter une balle au tiers, soit à la volée, soit au bond. *Seconder*, se dit du joueur qui, dans les parties à quatre, se tient vers les *ouverts*, du côté du dedans pour prendre les balles de volée, et du côté de la grille pour défendre celle-ci.



Gentilhomme jouant à la Paume (1583).
(D'après un document ancien.)

qu'on tierçait. Brantôme ajoute que le roi aimait la Paume pour elle-même et non pas par lucre, car, quand il gagnait, il abandonnait son gain à ses partenaires et payait pour eux quand ils perdaient; mais à cette époque les enjeux étaient déposés par 2, 3 ou 500 couronnes, et non pas comme aujourd'hui, ajoute-t-il, par 4, 5 et 12 000; « aussi les payements ne se font plus aussi régulièrement qu'autrefois ». C'était au Louvre que jouait Henri II, non dans le vieux Jeu bâti par Charles V, mais dans le nouveau construit par François Ier, du côté du Petit-Bourbon, vers Saint-Germain l'Auxerrois. Ces Jeux, car il y en avait deux, étaient construits « en forme de *baraque* », sans toits et passablement étroits. Le roi se plaisait fort, dit Brantôme, quand la reine sa femme, Madame et sa sœur, et les dames de la cour venaient le voir jouer, et surtout donnaient leurs sentences comme les autres personnes des fenêtres d'en haut.

L'époque des Valois nous paraît marquer l'apogée de la Paume en France, si ce n'est pour le talent des joueurs, du moins peut-être quant à sa popularité dans toutes les classes de la société. L'ambassadeur vénitien Lippomano, dans une lettre écrite de Paris sous Henri III, dit qu'il y avait alors plus de 1800 Jeux de Paume dans la capitale. Il est probable que la plupart étaient des espaces non couverts, où se pratiquait l'exercice de la balle sous ses différentes formes. Cette multiplication des Jeux et Tripots à Paris avait déjà provoqué en 1530 un édit royal ordonnant de fermer tous les Jeux, excepté ceux fréquentés par la noblesse, et défense d'en bâtir de nouveaux, même dans les faubourgs. Comme on ne tint pas compte de cet ordre, le Parlement dut intervenir et il insista par un arrêt sur la défense déjà faite de bâtir de nouveaux tripots; il alla même jusqu'à condamner vertement plusieurs vilains, coupables d'avoir joué à la Paume. Il est probable qu'en prenant cette mesure Henri III et le Parlement cherchèrent bien plus par leurs édits et ordonnances à supprimer les paris auxquels les parties donnaient lieu, que le Jeu de Paume lui-même. Expulsés de la ville, les tripotiers se rejetèrent sur les faubourgs. Mais ils

comptaient sans le Parlement, qui, le 24 mars 1530, comprit les faubourgs dans l'interdiction dont la ville avait été frappée, et rendit l'année suivante un nouvel édit portant défense de bâtir de nouveaux Jeux sous peine de démolition de l'édifice.

Cet arrêt fut-il dû à la jalousie du souverain, déclarant la Paume, comme la chasse, plaisir de gentilhomme, interdit aux roturiers? Fût-ce une simple mesure de police? Je ne sais; mais, quel que soit le sentiment ou le motif qui ait fait agir le roi et le Parlement, ce bel exercice n'en prit pas moins tout l'essor désirable et les Jeux de Paume se multiplièrent à l'infini; il en advint de l'édit royal et de l'arrêt du Parlement ce qu'il advint de l'ordonnance de Charles V : ils furent discutés et rimés, mais, quant à être observés ils ne le furent point, à en juger par la lettre de l'ambassadeur vénitien que nous avons citée plus haut.

Le nouveau Jeu de Paume bâti par François Ier, mais probablement remanié par son successeur, marque une date importante dans l'histoire de la Courte Paume; nous ne possédions jusqu'alors aucun élément sérieux sur le Jeu et la façon de le jouer. Ces éléments, sous forme de plan et de descriptions, riches en renseignements précieux sur le Jeu de Paume du Louvre, nous sont donnés dans un ouvrage italien, publié en 1555, le *Trattato della Palla*, de Scaino, dont nous aurons l'occasion de parler plus longuement.

Charles IX, ainsi que nous l'apprend Brantôme, partageait le goût de son père pour ce jeu, mais sa préférence était acquise à la Longue Paume, car il n'aimait que le plein air et disait constamment que :

> Le séjour des maisons, palais et bastimens
> Estoit le sépulchre des vivants.

Son goût ne l'empêcha cependant pas de renouveler contre les tripots les prohibitions de ses prédécesseurs, mais toujours sans plus de succès. C'est au tripot du Louvre, où il jouait chaque jour, que le 22 avril 1572, à la veille de la Saint-Bar-



thélemy, vers deux heures, on vint lui apprendre que Coligny venait d'être blessé par Maurevert. « Par la mort-Dieu! exclama le roi, ne me laisseront-ils jamais en paix! »

Henri III était beaucoup trop efféminé pour pratiquer un exercice qui demandait tant d'activité; il aima mieux le bilboquet que la Paume, qui demeura l'exercice préféré de Henri IV. On peut juger de la passion de ce roi pour ce jeu par le fait suivant, qui montre en même temps quel attrait cet exercice a pour ceux qui aiment à le pratiquer. On rapporte qu'Henri de Navarre, après les horreurs de la Saint-Barthélemy, à un moment où non seulement la vie de tous ses amis et partisans avait été sacrifiée, mais où la sienne même courait les plus grands dangers, ne put s'empêcher de se lever dès le point du jour pour continuer une partie commencée la veille. Si Henri pouvait y jouer dans un pareil moment, on peut se figurer l'ardeur avec laquelle il s'y livra quand il fut monté sur le trône. Mais n'était-ce pas aussi un peu pour s'éloigner de son royal cousin, qui eût trouvé bonne l'occasion de se débarrasser du parpaillot?

A peine a-t-il fait son entrée dans Paris, qu'il est déjà dans le *tripot*, habit bas, s'en donnant à cœur joie et de toutes ses forces. « Le Roy, dit l'Estoile, dans son *Journal*, sous la date du 16 septembre 1594, joua à la Paume tout du long de l'aprèsdisnée dans le Jeu de Paume de *la Sphère*[1]. » Huit jours après, le 24, il y est encore, « tout en chemise, encore estoit-elle déchirée sur le dos, et avoit des chausses grises à jambes de chien, qu'on appelle ». Ce roi-soldat avait des joies d'enfant quand il gagnait; il empochait les écus avec un certain orgueil. « Au moins je tiens bien ceux-là disait-il, après avoir gagné 400 couronnes qui étoient sous la corde; je suis sûr que personne ne me les dérobera, car ils ne passeront point par les mains de mes trésoriers » (*Journal du 27 octobre* 1594). De son tripot de *la Sphère*, Henri IV surveillait la perception de l'impôt; vers la fin de mai 1597, nous dit encore l'Estoile, il « envoya

1. Tripot voisin du Louvre.

querir des principaux de ses cours, et de ceux qu'il savoit être des plus aisés de sa bonne ville de Paris, et leur demanda de l'argent d'une façon qu'ils se trouvèrent bien empeschés de l'esconduire, encore qu'ils en eussent la volonté. Cependant il passoit son temps à jouer à la Paume et estoit d'ordinaire à *la Sphère*, où Mme la marquise (de Verneuil) et Mmes de Sourdize et de Sagone se trouvoient tous les jours pour le regarder jouer; se faisoit prester de l'argent par Mme de Monsseaux, laquelle il caressoit fort et baisoit devant tout le monde ». Ce qui ne l'empêchait pas en même temps d'avoir l'œil sur les menées des Espagnols, tout prêt, quand le moment serait venu, donnant congé au jeu et à l'amour, à se jeter sur Amiens, « avec cette souplesse de mouvements que la Paume entretenait si bien en lui », ajoute Fournier.

Louis XIII monta sur le trône à l'âge de neuf ans, et la Paume fut comprise parmi les exercices qui devaient faire partie de son éducation. Un certain Pierre Gentil fut chargé de lui enseigner le Jeu des rois, moyennant une rétribution annuelle de 500 livres. C'est peut-être le premier paumier dont le nom nous soit parvenu. La Lande fut sans doute son successeur, car, dans une lettre datée du 4 mai 1637, le roi écrit de Saint-Germain en Laye au cardinal de Richelieu pour se plaindre que son paumier n'a eu ni ses gages ni ses dépenses payés.

« Le pauvre La Lande, écrit-il, que je vous ai montré dans vostre jardin, n'a seu encor avoir un sol ny de son voyage, ny de ce que je luy ay donné. »

Il existait donc à cette époque un Jeu à Saint-Germain; il y en avait un autre à Fontainebleau. Il y en avait même deux dans ce dernier palais, ainsi que le prouve une estampe tirée d'un ouvrage publié en 1614 par le Florentin Alexandre Francini[1]. L'un de ces Jeux était couvert, l'autre découvert; ils étaient situés côte à côte dans le coin gauche de la cour du Cheval-Blanc, et leur construction datait probablement de François Ier.

1. *Portrait de la Maison Royale de Fontaine-Belleau.*



Le Jeu de Paume de Fontainebleau. (État actuel.)



Sous un roi qui avait appris la Paume de si bonne heure, le jeu ne pouvait manquer de prospérer. Cependant, malgré sa popularité, les règles n'en étaient pas encore bien définies, et ce n'est qu'en 1632 qu'un livre, publié à Paris par C. Hulpeau, sous le titre de *Royal Jeu de Paume*, essaya de les fixer. Nous aurons plus tard l'occasion de revenir sur cet ouvrage, qui contient les premières régles usitées qui nous soient parvenues.

Pendant tout le règne de Louis XIII et le commencement de celui de Louis XIV, la Paume continua à fleurir. Cet autre roi de Paris pendant la Fronde, le duc de Beaufort, surnommé *le Roi des Halles*, fut un grand amateur de Paume et dut sa popularité en grande partie à ce jeu. Toutes les marchandes de Paris s'en allaient par pelotons pour le voir, lorsqu'il jouait dans le tripot du Marais-du-Temple. Guy Patin (*Lettres choisies*, 1707) raconte qu'un jour le tumulte fut si grand, que le duc fut obligé de quitter sa partie pour aller à la porte mettre le holà. Ce qu'il ne put faire sans permettre que ces femmes entrassent en petit nombre, les unes après les autres, pour le voir jouer. S'apercevant qu'une de ces femmes le regardait d'un bon œil : « Eh bien, ma commère, lui dit-il, vous avez voulu entrer! Quel plaisir trouvez-vous à me voir jouer et à me voir perdre mon argent?

— Jouez hardiment, monsieur de Beaufort, répondit-elle, vous ne manquerez pas d'argent; ma commère que voilà et moi, nous avons apporté deux cents écus, et, s'il en faut davantage, je suis prête à en retourner querir autant. »

Toutes les autres femmes aussi de crier qu'elles en avaient autant à son service, et le duc les remercia.

En 1657, l'ambassadeur de Hollande (Guy Patin, *Journal de voyage à Paris*, en 1657 et 1658), s'étant fait donner la liste des principaux établissements de Paris, constata l'existence de 114 tripots réguliers. Il parut même surpris que le nombre n'en fût pas plus grand. C'était pourtant un chiffre fort respectable et bien propre à exciter l'envie des joueurs actuels. Les temps troublés de la Fronde paraissent avoir été mauvais pour

la Paume. Paris étant assiégé, la famine menaçait la ville; les spectacles et les jeux de toute nature étaient presque abandonnés. M. de Beaufort n'était guère plus en disposition pour faire des belles parties, et les commères des Halles pour lui offrir ce qu'il perdait. *Le Ministre d'État flambé*, une des plus spirituelles mazarinades, décrit toutes les désolations de Paris à ce moment, voire même celle des paumiers, qui ne trouvaient plus d'enjeux à mettre sous la corde.

L'orviétan est pris pour sot,
Il n'a ni théâtre ni baume,
Et Cousin, Saumur et Sercot
Ne gagnent plus rien à la paume.

Voilà encore trois nouveaux noms de paumiers à ajouter à ceux de Pierre Gentil et de La Lande, et à ceux plus anciens de Fesson et de Becquet, *tripotiers* de la fin du XVIe siècle, qui tous deux furent pendus comme Ligueurs acharnés.

Louis XIV avait pratiqué la Paume dans sa jeunesse, à Saint-Germain; devenu le Roi-Soleil, il ne l'aima plus. Il préférait les jeux d'appartement ou les divertissements de cabinet, et, comme son médecin lui ordonnait l'exercice, il se livra à la culture du billard, un jeu appelé à remplacer la Paume et qui contribua malheureusement à sa décadence. Le roi toutefois ne se désintéressa pas complètement des choses de la Paume; il fit construire un Jeu à Versailles; toutefois, non seulement il n'y joua jamais, mais il n'y parut même pas. Les paumiers reçurent de lui cependant des marques d'intérêt et, d'après Dangeau dans son *Journal*, « il vit jouer à Fontainebleau (26 octobre 1687) les grands joueurs de Paume et leur accorda le privilège qu'ils sollicitaient. Ceux-ci jouèrent dorénavant deux fois la semaine à Paris et firent des annonces comme les comédiens. Ils étaient cinq : les deux Jourdain, Le Pape, Clergé et Servo » (probablement le Sercot du *Ministre d'État flambé*).

Sous Louis XV, la décadence de la Paume continua; sans encouragement de la part du roi, toujours isolé dans les mystères

d'une débauche égoïste et solitaire, négligée par la noblesse depuis la fin du règne précédent, la Paume continua naturellement à déchoir. Il est pourtant certain que Louis XV, comme ses prédécesseurs, avait dû recevoir dans son enfance des leçons de Paume; mais il la pratiquait fort peu. Quand cela lui arrivait, voici le cérémonial observé, d'après l'ouvrage de Dumont sur le *Cérémonial diplomatique des cours de l'Europe*, publié à Amsterdam en 1739: « Quand le roi joue à la Paume, un officier de la garde-robe lui présente une balle d'une main en tenant son épée de l'autre. Il marque aussi toutes les parties que perd le roi pendant qu'il joue, et le roi les paie toutes, qu'il ait gagné ou perdu. Quand le roi a fini de jouer, celui qui tient le Jeu de Paume doit fournir aux officiers de la chambre et de la garde-robe une collation si la partie a eu lieu après le dîner, ou un déjeuner si elle s'est faite dans la matinée. »

Le nombre des tripots décrut; trop nombreux pour ceux qui les fréquentaient, plusieurs furent abattus et d'autres convertis en théâtre ou appropriés à d'autres usages. La diminution des Jeux entraîna celle des bons joueurs. Il en resta pourtant quelques-uns, entre autres un nommé Cabasse, qui a donné son nom à un coup singulier de *bosse d'arrière-main*; Clergé[1], Farolais l'aîné, La Fosse, Barcellon le père, et Barnéon, qui jouèrent de 1740 à 1755. Louis XV fut le dernier de nos rois qui tint une raquette; Louis XVI préférait la serrurerie à la Paume; Louis XVIII était impotent. Charles X, qui y avait joué autrefois lorsqu'il n'était que comte d'Artois, était trop âgé pour reprendre la raquette quand il monta sur le trône. Le duc de Berry fut le seul qui conserva les saines traditions de la famille; il jouait médiocrement il est vrai, mais il jouait tous les jours.

La famille d'Orléans a produit quelques bons joueurs. Le revers du duc de Nemours a passé en proverbe, et son adresse d'arrière-main était reconnue. Philippe-Égalité, le père de Louis-Philippe, jouait assez bien à la Paume, et le nom

1. Fils ou petit-fils sans doute du Clergé déjà nommé.

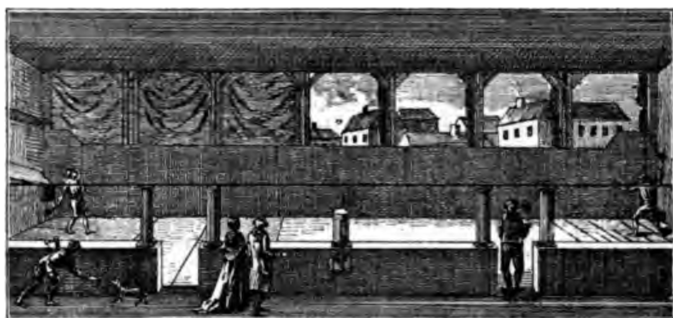
d'Orléans a été donné à un coup qui consiste à faire entrer la balle du toit dans le dedans.

Quand la Révolution survint, les nobles émigrèrent, et le seul souvenir que nous ayons du Jeu à cette époque est *le Serment du Jeu de Paume*, où les députés du Tiers État jouèrent tout autre chose que la Paume.

En 1780 il ne restait plus que dix Jeux de Paume à Paris. Un de ces établissements, celui de la rue Mazarine, survécut jusqu'en 1837. Quand Blanchet, qui en était le maître, eut fermé ce Jeu, il se réfugia passage Sandrié jusqu'au jour où le terrain fut exproprié. Le Jeu allait se trouver encore sans asile, quand l'empereur Napoléon III lui ouvrit les portes du Jardin des Tuileries, où fut construit le Jeu actuel, le seul qui existe de nos jours à Paris.







CHAPITRE II

RÈGLES ET LITTÉRATURE DE LA PAUME

L'ANTIQUITÉ des règles de la Paume est un des traits caractéristiques de ce jeu; ni le temps, ni la pratique, ni la mode même, ce grand dissolvant, n'y ont apporté de changements, et les règles actuellement en usage contiennent tous les principes du jeu tels que nous les trouvons dans les premiers documents écrits que nous possédions sur ce sujet. Cela provient de l'esprit essentiellement conservateur de nos maîtres-paumiers, les seuls détenteurs de la tradition. Tandis qu'en Angleterre ces règles ont été quelque peu modifiées pour certaines raisons que nous ne pouvons développer ici, elles sont restées immuables chez nous, du fait qu'elles ont passé de génération en génération de paumiers, depuis leur origine jusqu'à nos jours, sans que l'un d'eux se soit permis de porter une main sacrilège sur les règles façonnées par ses devanciers. « Elles sont parfaites, disent-ils ;

Cet en-tête, qui représente un Jeu Quarré, est la reproduction d'une planche de *l'Art du Paulmier raquettier*, de M. de Garsault.

alors pourquoi les changer? » Cette persistance à travers les âges prouve toute la justesse des anciennes règles.

Le plus ancien de tous les ouvrages traitant de la Paume est le *Trattato della Palla*, d'Antonio Scaino, publié en 1555, que nous avons déjà cité dans le premier chapitre de ce livre. Nous y voyons que la manière de compter par *quinze* était déjà adoptée depuis longtemps; qu'un jeu se composait de quatre *quinze*; qu'il fallait deux *quinze* successifs pour gagner un jeu quand les deux côtés avaient chacun quarante-cinq; qu'on employait les termes *a due* et *vantaggio* pour désigner la position de la partie, termes dont dérivent *à-deux* et *avantage*, dont on se sert maintenant. A cette époque, en Italie, la partie ne se composait pas de plusieurs jeux, et se jouait en un seul. Mais le gain de cet unique jeu était *simple*, *double*, ou *triple* : simple quand le côté perdant avait gagné un ou plusieurs coups; double, lorsque les quatre *quinze* étaient gagnés par le même côté; triple, lorsqu'un côté, après avoir gagné les trois premiers *quinze*, en perdait ensuite cinq consécutivement.

Scaino donne aussi sur les *chasses*, dont le rôle est si important dans la Paume, et sur la manière de les marquer, des explications et des règles très intéressantes. C'est dans son *Traité de la Paume* qu'est expliqué pour la première fois le mot *caccia*, en français *chasse*, en anglais *chase*. D'après cet auteur, « ce mot explique la marque de la balle qui est lancée ou poursuivie (*cacciata*), et il fixe cette marque au point où la balle termine sa course dans les limites qu'elle ne doit pas franchir ». Cette définition serait un peu vague, mais Scaino l'explique en ajoutant que les chasses étaient habituellement marquées au premier point où la balle cessait de rouler ou était arrêtée après son second bond. Cette règle était observée dans la Paume jouée en plein air (*alla distesa*) et elle l'est encore dans la Longue Paume qui continue à se jouer en France. Mais Scaino dit de plus, et cette remarque a une valeur historique intéressante, que dans le jeu *della Corda*, la Courte Paume, beaucoup de joueurs insistaient pour que la chasse fût marquée au point où la balle tou-



Une partie de Paume à la fin du XVIe siècle.
(D'après un document ancien.)

chait le sol une seconde fois. C'était la pratique usitée dans presque toute la Toscane. Scaino la recommande fortement comme permettant au joueur d'envoyer sa balle avec une grande force contre le pied du mur du fond et de telle façon que son premier bond s'arrêtait là et qu'elle revenait en roulant le long du sol. Il est aisé de voir quel progrès réalisa cette règle nouvelle, et l'on peut attribuer à son adoption, qui devint bientôt générale, la naissance de la Paume moderne et l'importance que prit de suite le coup coupé.

Dans cet ouvrage, Scaino compare les règles en usage en Italie avec les règles adoptées en France. Il n'accepte pas toujours ces dernières et les discute en homme qui a étudié le jeu des deux pays. Il nous paraît intéressant de noter ici les points les plus saillants sur lesquels ce désaccord existe, car c'est dans Scaino, ne l'oublions pas, que nous trouvons pour la première fois quelques indications sur nos vieilles règles françaises.

Il discute tout d'abord le cas de la balle jouée par-dessus la corde et rebondissant du même côté. La balle ne peut être *bonne*, dit-il, parce que sa direction doit être jugée par son premier bond, et le bond de celle-ci est du mauvais côté du jeu. En France, ajoute-t-il, la balle est *bonne* si elle rebondit de cette façon du mur du fond, touche la corde et reste du même côté, parce que les Français considèrent qu'une balle qui touche la corde en passant est *bonne*; mais l'usage en Italie est opposé à cette règle. De même, si elle rebondit dans le filet, elle doit être considérée *bonne*, car le filet n'a pas été mis là comme un *signe* par-dessus lequel il est nécessaire de jouer la balle, mais il a été attaché à la corde pour distinguer plus facilement les balles qui passent de celles qui ne passent pas par-dessus la corde.

Remarquons en passant que le filet avait déjà à cette époque remplacé la corde et que son usage était primitivement différent de celui de nos jours.

Scaino décide que, lorsque par erreur plus de deux chasses

ont été marquées, les deux dernières seulement doivent compter et non pas les chasses précédentes, « car, dit-il, dans le jeu c'est toujours les dernières *actions* qui sont conclusives, et cette règle est généralement adoptée ». Sur ce point Scaino diffère de tous les auteurs français récents. De même, si deux chasses sont marquées quand l'un des joueurs a 45, les deux chasses doivent être jouées, à moins que le joueur qui avait 45 avant que la seconde chasse ait été faite, en ait appelé, demandant s'il n'y avait pas déjà une autre chasse, et ait obtenu une réponse négative. Dans ce cas la première chasse doit être annulée comme si le joueur qui a 45 n'avait que 30.

Plus loin Scaino explique les cinq cas prévus d'un joueur ayant à jouer une chasse pour la seconde fois : 1° quand il n'a pas réussi à la gagner, et qu'il se couvre d'un avantage qu'il a reçu ; 2° quand la chasse est *à retirer* ; 3° quand la balle a crevé ; 4° quand le joueur qui défend la chasse a dépassé la ligne du premier en donnant le service et qu'alors son adversaire réclame un nouveau service ; et enfin 5° quand il y a contestation et qu'elle ne peut être tranchée. Nous retrouvons dans le deuxième cas la vieille règle, qui existe toujours en France, d'un joueur ayant à jouer à nouveau une chasse lorsque la balle tombe sur le carreau juste à l'endroit où elle a été marquée. Le quatrième cas est le seul dans tout l'ouvrage où l'auteur fasse mention d'une règle concernant les fautes de service et il est fort regrettable que nous n'y trouvions pas de plus amples renseignements sur cet intéressant sujet.

Ce livre contient encore différents détails sur les balles, les raquettes et les battoirs employés alors dans les jeux *della Palla*, avec des indications sur la construction et l'aménagement des lieux où ils se pratiquaient. Entre tous ceux en usage alors en Italie, c'est au jeu *della Corda*, la Paume actuelle, qu'il donne hautement la préférence, comme étant de beaucoup « le plus beau et le plus honorable ». L'opinion publique a toujours depuis ratifié son choix.

C'est en 1599 que parurent en France pour la première fois

les règles écrites de la Paume. Voici, textuellement reproduit, le titre du petit livre rare qui les contient :

L'VTILITÉ QVI PROVIENT DV IEV DE LA
PAVME AV CORPS ET A L'ESPRIT

Traduit du grec de Galien en françois.

Avec une déclaration de deux doutes qui se trouvent en comptant le ieu de la Paume, le tout depuis augmenté des raisons aux difficultés qui peuvent advenir joüant à iceluy, avec les règles du ieu de prix.

Par Forbet, l'aisné, Maistre en cet exercice.
A Monsieur le Comte d'Auvergne.
Paris, chez Thomas Sevestre.
1599.

Le livre publié par C. Hulpeau en 1632, sous le titre de *Jeu Royal de la Paume*, dont nous donnons plus loin le frontispice, n'est que la reproduction du précédent. Ces règles se retrouvent en 1659 dans la *Maison académique*, première édition d'un traité sur les Jeux, réédité à maintes reprises jusqu'à la fin du siècle dernier sous les titres de : *Maison des Jeux Académiques*, *Académie universelle des Jeux*, etc.... Enfin, nous avons trouvé encore les mêmes règles et les dissertations qui les précèdent dans un livre intitulé : *Divertissements Innocens, contenant les règles du Jeu des Échecs, du Billard, de la Paume, du Palle-Mail et du Trictrac.* La Haye, chez Adrien Möetjens, 1696.

Forbet, dans une dissertation bien trop longue pour être citée en entier ici, émet les idées les plus bizarres sur ce qu'il appelle *deux doutes qui se trouvent en comptant le jeu de la Paume*, c'est-à-dire sur la manière de compter en augmentant par quinzaines. Nous renvoyons à cet auteur ceux de nos lecteurs qui voudraient connaître ce travail, intéressant surtout à raison de la solution aussi singulière qu'ingénieuse que Forbet apporte à cette question, qui ne sera jamais, croyons-nous, résolue,

malgré les explications données par lui, par Scaino et bien d'autres encore.

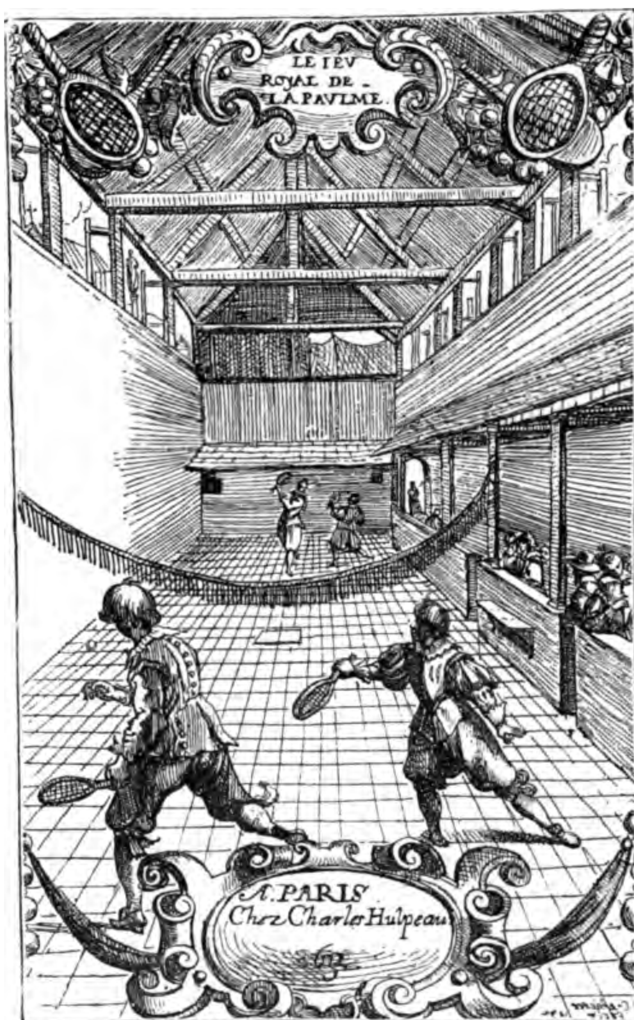
« Messieurs, qui désirez vous ébattre et jouër à la Paume, il faut jouer afin de recréer le corps et delecter les esprits, sans jurer ni blasphémer Dieu. Avant de jouër il faut tourner la raquette pour savoir qui sera dans le jeu. Le premier coup de service est le coup de Dieu, que l'on appelle à présent des Dames et des Demoiselles. »

Ainsi commencent les vingt-quatre articles de l'*Ordonnance du Jeu* faite à Paris en 1599, imprimée par C. Hulpeau en 1632 et réimprimée dans la *Maison académique* de 1659 et la *Maison des Jeux académiques* en 1665 et 1668, les trois ouvrages qui sont les fondements de toutes les descriptions du Jeu et des règles qui ont été trouvées dans les livres et éditions publiés depuis.

La reproduction *in extenso* de ces vingt-quatre articles nous entraînerait trop loin; nous renverrons nos lecteurs à l'un ou l'autre de ces trois ouvrages. Nous allons les analyser rapidement, ne relevant seulement que les points les plus intéressants, ceux notamment qui pourront jeter quelque clarté sur l'origine de certaines de nos règles actuelles.

Dans le premier article, nous remarquons que le premier service était *un coup d'essai, qui ne comptait pas*; il s'appelait le *coup de Dieu*, qui, plus récemment, reçut le nom de *coup des Dames ou Demoiselles*, en l'honneur de ces Dames. Cet usage galant est tombé en désuétude; il est remplacé par le salut de la raquette de joueur à joueur. Déjà, comme à présent, le choix des côtés était déterminé par le sort au moyen d'une raquette que faisait pirouetter le marqueur. Le joueur (art. 2) qui recevait le service pouvait dire qu'il n'était pas prêt et crier : *Pour néant!* s'il n'avait fait aucune tentative (démarche) pour reprendre la balle (art. 2 et 11). Dans la partie ordinaire de quatre jeux, quand les deux côtés avaient chacun trois jeux, on devait faire *à-deux des jeux*, mais non dans la partie à six jeux, à moins de

[redacted]



Jeu de Paume au milieu du XVIIe siècle.
D'après le frontispice du *Jeu Royal de la Paume*, par C. Hulpeau.

convention contraire. Ce n'est qu'à la fin du siècle dernier que l'usage de Paris de jouer en huit jeux avec à-deux des jeux fut définitivement adopté en France. Comme les frais de Paume se payaient autrefois par partie et non par heure, les maîtres des Jeux avaient un intérêt évident à ce que les parties durassent le moins longtemps possible. Le lecteur a remarqué que dans le jeu italien décrit par Scaino la partie ne se composait pas de plusieurs jeux et se jouait en un seul. Quarante ans plus tard, nous voyons que la partie de plusieurs jeux était déjà adoptée — à quatre et même à six jeux. La règle prescrit (art. 3) la hauteur à donner à la corde, de façon « à ce que l'on puisse voir le pied du mur d'un bout à l'autre par-dessus ». Cette règle resta la même jusqu'à Barcellon, qui décida que la hauteur de la personne ajustant le filet ne devait pas être de plus de 5 pieds 3 pouces sans qu'elle se rehaussât sur la pointe des pieds, et la hauteur de la corde devait être à hauteur de la ceinture. Ce même article régit les cas des balles entrant entre le filet et ladite corde ou entre la corde et le poteau; le coup n'était pas *bon* (il faut que la balle franchisse la corde). Les règles 4, 5 et 6 établissent les devoirs des marqueurs et le droit des joueurs d'en appeler aux spectateurs. Nous trouvons aussi dans l'article 4 le terme *chasse-morte* que nous retrouverons à l'article 13, et qui n'est plus usité de nos jours. Évidemment cette expression était employée par les joueurs dans un sens interrogatif lorsque, arrivés à 45, ils s'informaient s'il y avait une chasse à tirer et si, par conséquent, il était nécessaire de changer de côté. Nous voyons par les derniers mots de l'article 5 que les sommes gagnées à la Paume pouvaient être réclamées par *voye de justice*, ce qui prouve en quel honneur était notre jeu à cette époque. L'article 7 contient la disposition suivante : Si un joueur venait à toucher la balle de quelque partie de son corps, il perdait le coup. Cette règle a toujours subsisté et est encore en vigueur actuellement.

L'article 10, qui se rapporte au service, a un certain intérêt au point de vue historique. Dans les ouvrages de *Forbet* (1599) et

de *Hulpeau* (1632) il n'est pas conçu dans les mêmes termes que dans la *Maison académique* de 1659. Le texte des premiers auteurs est le suivant : « Si, en servant sur la *thuille*, l'on ne servait que sur le *plastre*, contre le bord de la dite *thuille*..., c'est à refaire. » Il faut conclure de là que jusqu'en 1632 au moins, et même un peu plus tard probablement, le toit incliné des jeux était couvert en tuiles enfoncées dans du plâtre (Voir Frontispice, page 29). Quand parut la première édition de la *Maison académique* en 1659, le bois avait remplacé la tuile pour couvrir la galerie, et l'éditeur de cet ouvrage dut modifier le texte primitif : « Si, en servant sur le *bois*, l'on ne servait que sur le bois, contre le bord de la *dite* bois ». L'imprimeur de la *Maison académique*, en substituant le mot *bois* à celui de *thuille*, aurait oublié de changer le genre de l'adjectif qui le précède. Ce détail nous permet donc de fixer l'époque de ce changement important dans la construction des Jeux : ce fut entre 1632 et 1659. Le principe contenu dans cet article 10 a donné naissance à la règle actuelle qui décide que le service qui touche d'abord le *bandeau* n'est jamais bon, quand même il se relèverait ensuite sur le toit.

Les articles 8, 12, 13 et 14 sont relatifs aux erreurs commises, soit dans l'annonce des *chasses*, soit dans le compte des points des joueurs. Alors, comme à présent, si l'ordre des chasses avait été interverti, il devait être rétabli quand l'erreur était reconnue; si trois chasses avaient été marquées, la dernière était annulée; si un joueur avait compté dans son jeu quinze ou trente de moins à son préjudice, ou dans la partie moins de jeux qu'il n'en avait réellement, l'erreur pouvait être rectifiée s'il s'en apercevait, dans le premier cas avant la fin du jeu, et dans le second avant la fin de la partie. Mais si un seul service avait été donné après l'annonce du jeu ou de la partie en question, les résultats en restaient acquis inévitablement. D'après l'article 13, le joueur qui, ayant quarante-cinq, n'avait pas dit *chasse-morte* et laissait marquer deux chasses, supportait les conséquences de sa faute et était forcé de jouer les deux chasses. Il n'en est plus ainsi maintenant. Il résulte

évidemment du texte des articles 13 et 14, ainsi que de l'article 2, que c'étaient les joueurs eux-mêmes qui comptaient leurs points : le rôle des marqueurs se bornait à marquer et à annoncer les chasses, à dire si elles étaient gagnées ou perdues, à juger les coups douteux, sauf le droit des joueurs d'en appeler aux spectateurs « sans en contredire ». La règle explique ainsi la chasse-morte : « mais ayant été dit chasse-morte et n'étant pas répondu par les marqueurs aux joueurs qu'il y en a une, elle demeure morte ».

Les articles 16 et 18, d'accord avec les règles plus anciennes données par Scaino, stipulent expressément qu'une chasse doit être retirée par le joueur dont la balle retombe à l'endroit même où ladite chasse a été marquée, soit sur le carreau, soit dans l'un des ouverts.

L'article 19 commence par établir que si un joueur réclame un quinze ou chose semblable contestée par son adversaire, c'est à lui à *prouver son dire*. Ceci est parfaitement clair, mais le reste de l'article l'est beaucoup moins; en voici le texte : « Aussi donnant l'avantage l'un à l'autre, celuy à qui il est donné peut prendre au premier jeu tel avantage qu'il luy plaira, même quitter la partie, l'autre ayant trois jeux et quarante-cinq et non un jeu, s'il ne plaît à l'adverse partie ». Il est ici question, nous présumons, des avantages de demi-quinze, de demi-trente ou de demi-quarante-cinq. Le joueur qui les recevait avait le droit, comme il l'a encore actuellement en France, de prendre au premier jeu l'avantage le plus fort et, si son adversaire le lui avait refusé, il pouvait quitter et annuler la partie quand elle n'était pas complètement terminée, quelle qu'en fût la situation. Je ne sais si le lecteur trouvera cette explication très satisfaisante, mais nous n'avons pu en trouver une meilleure.

Nous ne retiendrons de l'article 20 que la règle relative à la faculté qu'a le joueur de prendre la bisque et qui est conforme à celle en usage à présent; mais il nous a été absolument impossible de comprendre les dernières lignes de cet article, ainsi conçues : « Comme sur les chasses, moyennant qu'il la prenne sur

la première ou sur la seconde, la première étant jouée; mais ayant passé la corde, il n'est permis de retourner pour prendre ladite bisque; et quant à une faute, elle ne se peut prendre que la faute ne soit faite; si c'est sur une chasse, ladite faute ne peut s'y perdre (ou *prendre*) ».

Nous avons déjà vu dans la notice historique de cet ouvrage qu'autrefois les parties de Paume étaient souvent intéressées. On dut donc établir des règles assez sévères quant aux conditions de ces parties, aux obligations qu'elles imposaient, aux paris dont elles étaient l'objet, au dépôt et à la garde des enjeux, etc. Les articles 21, 22 et 23 traitent ce sujet. L'argent était remis en *main tierce* et chaque joueur devait donner la même somme. Les parieurs ne pouvaient se prononcer dans les coups douteux, ni donner aucun conseil pendant le jeu. Comme la société qui fréquentait les tripots devait être assez mêlée et que pas mal de chevaliers d'industrie s'y donnaient rendez-vous, il était naturel qu'on prît contre eux des précautions sérieuses, et les dispositions précédentes remplissaient assez bien ce but, du moins dans une certaine mesure.

Outre ces règles générales qui s'appliquaient au jeu ordinaire de la Paume, il y en avait de spéciales pour les prix qui se disputaient en certaines occasions. Nous les trouvons dans l'ouvrage de Forbet, imprimé par Hulpeau sous le titre de : *Les Formes tenues et observées par les anciens Maistres du Royal et honorable ieu de la Paume, lorsqu'il se ioue un prix.*

Dans l'édition de 1743 de l'*Académie universelle des Jeux*, on lit à ce sujet : « On a vu souvent dans les jeux de Paulme proposer des prix, pour ceux qui piqués d'une noble émulation étoient bien aises de faire voir leur adresse en ce jeu. On y recevoit honnêtement tous ceux qui vouloient y jouer; ils devoient aussi y entrer avec toute la modestie et l'honnêteté possibles : autrement ils payeroient la peine de leur indiscretion ». Et en effet quelques-unes des règles édictées pour réglementer ces tournois sont beaucoup plus rigoureuses que celles qui s'appliquent à la partie ordinaire. Ainsi, d'après les articles 4

et 5, le premier coup de service était donné *pour de bon*; la faute *bonne* (ce qui signifie, nous supposons, qu'on ne pouvait servir qu'une seule fois); le bord en plâtre du toit était considéré comme *bon* en servant, mais le *trou* de service ne valait rien; comme compensation à la difficulté du service dans de pareilles conditions, le joueur qui le recevait ne pouvait jamais le refuser en disant *pour néant*; de plus toute balle qui touchait la corde perdait quinze. Enfin dans le jeu pour des prix, il ne pouvait y avoir à refaire. Le joueur qui avait à tirer une chasse devait, du premier coup, faire mieux que son adversaire et il la perdait quand sa balle entrait dans la galerie où elle avait été faite ou retombait sur le carreau à l'endroit même où elle avait été marquée. Ces dispositions sévères devaient être les plus anciennes règles de la Paume, qui, après s'être peu à peu adoucies, étaient remises en usage quand les prix se disputaient, pour permettre d'écarter un trop grand nombre de concurrents et mieux constater la force des joueurs et rendre les parties plus courtes. Ce dernier point ne manquait pas d'importance, puisque, d'après l'article 3, les *dépendans* dans ces sortes de tournois étaient tenus de rester dans le Jeu de huit heures du matin à sept heures du soir et qu'il ne leur était accordé qu'une heure dans la journée pour dîner ou *changer de chemise.*

Dans son livre intitulé: *Art du Paumier-Raquettier*, 1767, ouvrage des plus intéressants et devenu rare, M. de Garsault décrit longuement l'état de développement de la Paume à l'époque où il vivait. Depuis lui, les règles du jeu n'ont pour ainsi dire pas varié. Il serait donc tout à fait inutile de rapporter ici les passages de son livre qui y ont trait, non plus que ceux qui ont le même objet dans les traités subsidiaires publiés par M. de Man...x en 1783 et par P. Barcellon, paumier, en 1800. Mais comme ces trois ouvrages présentent chacun à des titres divers un intérêt très réel, nous demandons à nos lecteurs la permission d'en donner une analyse succincte avant de terminer la partie historique de ce travail.

Le traité de M. de Garsault est, comme l'indique son titre,

l'Art du Paumier-Raquettier et de la Paume, bien plus théorique que pratique. Après avoir donné la description des édifices où se jouait la Courte Paume, le Jeu Quarré et le Jeu de Dedans, avec des instructions sur leur mode de construction, il entre dans les plus grands détails sur la fabrication des raquettes et des balles. Le texte est accompagné de planches nombreuses très soignées, dont nous reproduisons une partie. Puis l'auteur indique la manière la plus commode d'être vêtu pour jouer à la Paume. Les maîtres des établissements louaient autrefois aux amateurs, outre les raquettes, les vêtements dont ils avaient besoin, et qui consistaient en bonnets, chemises, pantalons, bas et souliers. La location d'un habillement complet était de 15 sols, celle de chaque pièce séparée de 4 sols, sauf celle du bonnet, qui n'était que de 2 sols. Les raffinements de la civilisation ont fait heureusement disparaître, depuis longtemps déjà, cette promiscuité de vêtements qui ne devait pas être fort agréable. Après la partie, les joueurs trouvaient dans une chambre un bon feu, devant lequel ils se séchaient en se faisant *frotter* par les marqueurs. En termes de paume, une serviette s'est toujours appelée et s'appelle encore un *frottoir*. Les lits qui avaient existé autrefois dans les Jeux de Paume étaient déjà supprimés du temps de Garsault, par suite d'accidents souvent très graves arrivés à certains joueurs. Vient ensuite l'explication du jeu, ou plutôt de l'*Art* de la Paume, suivant le propre terme de l'auteur. Après avoir décrit la partie et ses règles, il donne la nomenclature des termes du jeu et la définition des principaux coups, mais sans aucun conseil sur la manière de les exécuter. La partie en quatre jeux était alors complètement abandonnée; elle se composait de six ou de huit jeux, suivant les conventions des joueurs. Les frais de chaque partie étaient, à Paris, de *une livre*.

L'ouvrage de M. de Man...x (Manivieux ?), qui parut seize ans après le précédent, porte le titre suivant :

« Traité sur la connaissance du royal jeu de la paume et

1. Bibliothèque Mazarine, A. 12737.

DES PRINCIPES qui sont relatifs aux différentes parties qu'on y joue »,

Dans lequel on établit les moyens les plus prompts et les plus sûrs pour devenir habile à ce jeu, soit dans le jugement de la balle, soit dans l'attaque, soit dans la défense; suivi d'autres détails curieux auxquels on a joint des conseils sur la prudence que doivent avoir les Amateurs pour éviter les pièges que l'on peut tendre à leur inexpérience; avec les noms des plus fameux Paumiers et celui des Amateurs les plus connus[1].

Dédié à Son Altesse Royale
Monseigneur le Comte d'Artois.

La façon dont l'auteur a traité son sujet nous paraît justifier assez heureusement le titre un peu pompeux qu'il a donné à son livre. Les deux premiers chapitres relatifs au Jeu de Paume et à ses accessoires, balles et raquettes, ne comportent pas d'observations. Les troisième, quatrième et cinquième renferment des instructions et des conseils très justes et très pratiques sur les différents services, sur les moyens de gagner ou de défendre les chasses, sur les effets du *Tambour*, sur la manière d'exécuter les coups de Biscote, de Bosse, de Dedans, de Volée et de Demi-Volée. Les chapitres v et vi sont consacres, le premier à la partie de *Quatre*, le second aux parties de *Combinaisons*. Quand le moment en sera venu, c'est-à-dire dans la portion de ce travail qui traitera du jeu en lui-même et de la façon de le pratiquer, nous pourrons avoir recours dans une certaine mesure aux préceptes donnés par l'auteur et qu'il suffit de mentionner pour le moment. Je ne veux retenir de son livre que ce qui appartient au passé.

La partie du livre de M. de Man...x qui a trait aux règles du jeu, ne nous fournira qu'une seule observation. Déjà de son temps le service connu sous le nom de Service *piqué* ou *martelé* était en usage; mais il soulevait des objections et on avait

1. Neufchâtel, 1783.

le droit de le refuser, surtout quand le premier coup de la balle sur le toit n'avait pas dépassé la corde. Il est probable que cette faculté devait donner lieu à une foule de contestations.

Dans le titre de son ouvrage, l'auteur promettait à ses lecteurs des conseils sur la prudence que doivent avoir les amateurs pour éviter les pièges que l'on peut tendre à leur inexpérience. C'est ce qui fait l'objet de son deuxième chapitre : *De l'amour-propre des Joueurs et du manège des Escrocs pour le tourner à leur profit.*

Nos lecteurs ont pu voir dans notre premier chapitre que la Paume, depuis bien longtemps, avait été non seulement un jeu d'adresse, mais aussi un jeu d'argent dans lequel des enjeux, souvent très considérables, étaient engagés. Cette coutume d'intéresser plus ou moins les parties était encore dans toute sa force à la fin du siècle dernier. Il n'est donc pas étonnant que les Jeux de Paume, les *Tripots*, comme on les appelait, fussent hantés par une foule de joueurs peu scrupuleux qui prenaient tous les moyens possibles pour se faire un revenu de leur adresse. Et malheureusement un certain nombre de maîtres de jeux et de paumiers étaient de connivence avec eux. Ces escrocs, ces *égrefins* (sic), comme les nomme M. de Man...x, parcouraient la province et les tripots de Paris, cachant leur jeu et changeant de noms, jusqu'au jour où ils finissaient par être trop connus pour continuer avec succès leur industrie. Mais ils n'en faisaient pas moins pendant trop longtemps un certain nombre de dupes.

M. de Man...x croit aussi devoir mettre en garde les amateurs contre un certain nombre d'individus qui se servaient de *battoirs* au lieu de raquettes. Le battoir ne ressemblait pas alors au battoir primitif recouvert de parchemin, en usage, surtout pour la Longue Paume, jusqu'à la fin du XVIIe siècle. C'était un instrument ayant la forme d'une petite raquette, creux en dedans comme une cuillère, fait de planchettes en bois minces, collés et cousus de tous côtés. Le battoir n'avait pas l'élasticité de la raquette, et les joueurs de paume étaient embarrassés souvent par la marche d'une balle renvoyée par le battoir. Cela

[redacted]

tenait à ce qu'elle allait plus lentement, filait sur le carreau et s'amortissait tout à coup. Le jugement était dérouté par des coups mous qui entraient à peine dans les carreaux des chasses, et par la marche singulière d'une balle qui semblait toujours se dérober dans ses *filés* en tournoyant en l'air. Aussi les joueurs de battoir faisaient-ils presque toujours tomber les autres dans leurs filets. Un Espagnol très habile dans le maniement de cet instrument avait parcouru la France en faisant partout beaucoup de dupes. Il était considéré dans son genre comme aussi fort que le célèbre Masson. Après avoir écumé la province, il vint se fixer à Paris, où il continua d'exploiter les amateurs.

Le chapitre XI de l'ouvrage qui nous occupe traite : *Des précautions à prendre pour sa santé quand l'on joue à la Paume.* Enfin les XIIe et XIIIe contiennent les noms des Paumiers et des amateurs les plus célèbres, avec le degré de leur force. J'aurai plus loin l'occasion de faire encore d'autres emprunts au traité de M. de Man...x. C'est en somme un ouvrage très intéressant, tant au point de vue historique qu'au point de vue pratique. Il a été déjà plus d'une fois mis à contribution par ceux qui ont écrit sur la Paume, et l'auteur a droit au témoignage de leur gratitude.

Je reviens maintenant aux règles du jeu, auxquelles ramène tout naturellement l'examen du livre du paumier P. Barcellon, publié à Paris en l'an VIII (1800), sous le titre : *Règles et principes de Paume.* Je n'ai pu, à mon très vif regret, avoir entre les mains cet ouvrage, qui est devenu introuvable. Je l'ai cherché sans succès dans toutes les bibliothèques publiques de Paris. Mais M. J. Marshall, dans ses *Annales du Tennis*, en donne une analyse dont je vais reproduire quelques passages.

Ce petit livre, dit-il, qui n'a que 118 pages, outre 2 pages d'observations préliminaires, contient un fond de matières plus solide et plus pratique qu'aucun des traités antérieurs sur le même sujet. Il mériterait d'être réimprimé en entier, mais il faut se contenter d'en citer les remarques principales.

Barcellon semble, comme M. de Man...x, n'avoir pas connu l'ouvrage de Garsault, et sa description du jeu n'est pas si scientifique que celle donnée par cet écrivain si exact. Barcellon, par le fait, écrit comme un homme qui ne connaît que le côté pratique de la Paume. Il fait remarquer (p. 8) que le plafond doit être *plat*, et non voûté comme dans certains Jeux, quoique les derniers soient d'un effet plus agréable à l'œil, parce que le toit, qu'il était alors permis de toucher sans perdre un quinze, ne devait pas attirer la course de la balle d'une façon aussi inattendue que ne le faisait une surface courbe ou concave. Il admet le service *piqué* ou *martelé*, qui, dit-il, était généralement interdit, de même que le service délivré de n'importe quel point du Jeu, même entre le filet et la raie du second. Il tourne en ridicule l'interdiction de ces services et déclare que tous ceux qui sont conformes à la règle générale doivent être permis, *quand bien même ils toucheraient*, dit-il, *les quatre murs et le toit.* Cette opinion n'est évidemment pas soutenable et n'a pas reçu la consécration du temps.

Il explique par de bonnes raisons qu'une balle ne peut être considérée comme vraiment reprise que si elle a été frappée nettement, et non ramassée ou jetée avec la raquette.

Il nous dit que la règle touchant les poteaux de la galerie a été pour la première fois bien fixée de son temps. Avant lui on avait l'habitude de marquer contre le joueur qui l'avait lancée toute balle qui, ayant touché un de ces poteaux, revenait pardessus la corde. Barcellon trouve que c'est absurde, puisque le poteau est une partie de l'ouvert, et, d'après lui, une balle qui touche, par exemple, le poteau du *premier*, doit être marquée au *premier* comme si elle y était entrée ; mais si, après avoir touché ce poteau elle entre dans la *Porte*, elle doit être marquée *Porte*, puisque c'est sa véritable direction. De même, naturellement, pour les autres ouverts. Ces principes servent de base aux règles actuelles.

Il traite avec mépris l'idée qu'un service *tourné en dessous*, qui entre dans le *dernier* sans avoir touché le mur ou le carreau,

puisse avoir été donné correctement sur le toit de service ; il est, dit-il, mathématiquement impossible que la rotation de a balle puisse la faire rentrer dans le *dernier*. M. Marshall ajoute que Barcellon paraît avoir raison, mais qu'il avait entendu de bons juges affirmer qu'ils avaient vu un service semblable correctement donné. G. Lambert, le fameux paumier anglais, lui a dit qu'un amateur, le capitaine P., réussissait quelquefois ce service en jouant avec lui ; mais il le donnait d'*arrière-main* et le tournait très vigoureusement. Dans ce cas-là, le coup en question peut avoir lieu sans infirmer l'opinion de Barcellon.

Dans l'année même où parut le traité de Barcellon, un petit poème intitulé *La Paume* fut publié par M. Bajot. Une seconde édition de cet ouvrage, avec un Essai historique préliminaire et des notes intéressantes, parut en 1806. Une troisième, mais sans les notes et l'essai, fut réimprimée en 1824. Enfin une quatrième édition, dans laquelle l'Essai préliminaire fut considérablement augmenté, fut publiée en 1854. Cet ouvrage a dû coûter à son auteur des recherches infinies et témoigne chez lui d'une érudition variée et d'une lecture prodigieuse. Auteurs anciens, récits de voyages, lettres de missionnaires, il a tout mis à contribution. Aussi a-t-il singulièrement facilité le travail de tous ceux qui ont, après lui, traité le même sujet, surtout au point de vue historique. Son livre est une mine inépuisable de renseignements et de détails sur toutes les manières dont le jeu de la balle ou de la Paume a été pratiqué chez les anciens, les modernes, les peuples civilisés et même les populations sauvages du Nouveau Monde. On peut dire qu'il a servi de base au dernier ouvrage publié en France sur la Paume par MM. Eugène Chapus et Édouard Fournier sous le titre suivant : *Le Jeu de la Paume, son histoire et sa description*, Paris, in-4°, 1862. La notice historique sur l'origine et les développements du Jeu en France est presque entièrement tirée du livre de M. Bajot. A cet Essai succède une partie technique, ayant pour objet la description du jeu, ses règles et la manière de le pratiquer. Les conseils que les auteurs donnent à cet égard sont, à peu de chose près, la

reproduction des préceptes formulés par M. de Man...x, qui était lui-même un amateur distingué et dont la compétence est incontestable. Leur livre contient en outre quelques notices biographiques sur un certain nombre de joueurs célèbres, et seize planches photographiques (portraits, plans, vues, etc.). Malheureusement, comme l'art de la photographie était encore dans son enfance, ces planches n'ont pas très bien supporté l'épreuve du temps.

Il me serait impossible, avant de terminer cette petite bibliographie des auteurs français qui ont écrit sur la Paume, de ne pas la compléter en parlant des livres anglais ayant trait au même sujet. Je ne pourrai m'étendre longuement sur ces ouvrages; mais nous y avons si fréquemment puisé pour trouver des renseignements souvent introuvables en France, que ce serait de l'ingratitude de notre part de les passer sous silence.

La littérature des Jeux de Balle, et notamment du Jeu de Paume, est aussi complète, quoique moins ancienne, chez nos voisins que chez nous : notre vieux Jeu national, on l'a vu, y est trop apprécié pour qu'il en soit autrement. Au nombre des ouvrages que nous avons été appelé à consulter, nous citerons en premier lieu le *Traité sur la Paume* de M. Robert Lukin, publié en 1832 (*Treatise on Tennis*, by a Member of the Tennis-Club; Rodwell, Londres). Ce Traité abonde en renseignements précieux, historiques et pratiques, et ses conseils aux joueurs sont ceux d'un homme rompu à toutes les difficultés et finesses du jeu.

Certes, de tous les ouvrages qui ont été écrits sur le Jeu de Paume, les *Annales du Tennis* de M. Julian Marshall (*Annals of Tennis*, 1878), dont nous avons plus d'une fois rappelé le titre dans le cours de ce volume, est le plus complet qui ait été publié jusqu'à ce jour. M. Marshall a dû consacrer de nombreuses années à rechercher et à collectionner tout ce que la littérature, l'art et la tradition ont produit sur la Paume, depuis son origine. Il n'a rien oublié; rien ne lui a échappé; il a puisé à toutes les sources, frappé à toutes les bibliothèques, fouillé dans tous les portefeuilles pour ériger un monument digne du

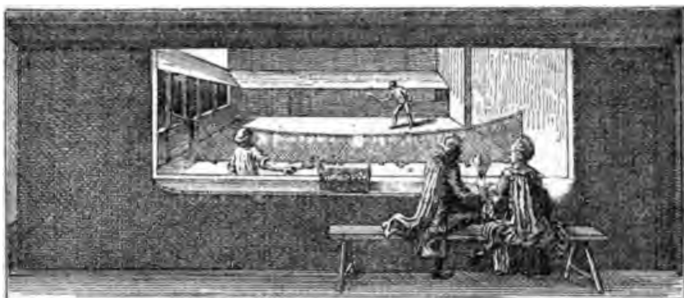
Jeu dont il a été un fervent et un praticien habile, élève et ami de notre grand Barre.

Dans un petit ouvrage publié plus récemment (*Tennis*, *Rackets*, *Fives*, The All-England Series, 1890), M. Marshall a résumé en une quarantaine de pages les principes du Jeu. C'est un petit Manuel destiné aux commençants.

Enfin la *Badminton Library* consacre un volume aux Jeux de balles et de raquettes; la Paume y a naturellement trouvé sa place. C'est à M. J.-M. Heathcote, bien connu dans le dedans et sur le carreau du Jeu des Tuileries qu'a été confié le soin de traiter de notre Jeu national; il l'a fait avec toute l'érudition d'un vieux praticien.

Ajoutons que, naturellement, les ouvrages des Forbet, des Hulpeau, des Garsault, des Man...x, des Barcellon, des Fournier, ont servi de base à ces livres relativement récents, et que, pour leur histoire du Jeu, les auteurs ont puisé largement dans les chroniqueurs français de tous les temps.





CHAPITRE III

TRIPOTS ET JEUX DE PAUME

A la fin du xvᵉ siècle, lorsque le Jeu de Paume abandonna les châteaux pour s'ébattre dans les villes, il fut enfermé dans des salles. Ces salles prirent plus tard le nom de *tripots*. D'où nous vient ce mot? Selon les uns, il viendrait du continuel mouvement que le jeu exige et de la *trépudation*, comme on disait alors, auquel il oblige le joueur; selon les autres, et Furetière est de ce nombre, c'était parce qu'à l'origine ces salles furent communes aux joueurs de Paume et aux bateleurs qui dansaient, *trépugnaient*, sur la corde (du vieux mot *triper*, sauter, danser, trépigner). Et à défaut de toute autre, nous devons nous contenter de cette étymologie, qui ne nous paraît pas toutefois suffisante.

Nous avons vu qu'il existait, dès la fin du xivᵉ siècle, des Jeux de Paume dans Paris, mais rien ne nous prouve qu'à cette époque ces lieux s'appelassent déjà *tripots*. Plus tard, l'auteur

Cet en-tête, qui représente un Jeu de Dedans, est la reproduction d'une planche de l'*Art du paulmier-raquettier* de M. de Garsault.

du *Journal d'un Bourgeois de Paris*, décrivant les parties de la fameuse Margot, dit simplement : « et estoit le *jeu* de Paris où le mieux jouoit, en la rue de Grenier-Saint-Ladre ». L'Estoile, dans son *Journal* (1594), parle souvent de la *Sphère*, le rendez-vous du roi-galant pour ses parties de Paume, et il l'appelle toujours le *Jeu de la Sphère*. Le premier ouvrage dans lequel nous ayons trouvé le terme *tripot* appliqué au Jeu de Paume, est le *Thesaurus* (1573) d'Henry Estienne. Nous y lisons ce passage : « Je donneray en premier lieu à celuy (le jeu de paume) auquel on peut aussi dire la nation française est plus adonnée qu'une autre : témoin le grand nombre de *tripots* qui sont en cette ville de Paris ». Bien avant H. Estienne le mot *tripot* faisait partie de notre langue, mais dans un sens différent. Sa signification alors était celle qu'on lui donne encore aujourd'hui : lieu où l'on joue, où l'on triche, lieu mal famé. Ainsi nous trouvons ces lignes dans le *Roman de Tristan* (XIIIe siècle) : « Molt li fu bel et molt li plot, de ce qu'il sont en lait tripot ».

Et plus tard, dans le *Roman de Fauvel* (XIVe siècle) : « Moult y ot belle compaignie. Il y fut barat, boulerie, Faussart, tripot et tricherie ». De tous temps donc, les mots « tripot » et « tricherie » furent synonymes et l'on y volait alors comme on y vole de nos jours. Ce ne fut sans doute que plus tard, vers la fin du XVIe siècle, à partir de l'époque où toutes les classes de la Société se rencontraient dans ces lieux pour y jouer à la Paume, qui était alors non seulement un jeu d'adresse, mais un jeu d'argent, qu'apparaît le mot *tripot*, dans le sens de Jeu de Paume. Les enjeux des parties étaient quelquefois considérables et il s'y produisait de nombreux vols. Cette opinion est confirmée par M. de Man...x, qui raconte, comme on a pu le voir plus haut, que les paumiers et les maîtres des jeux étaient souvent de connivence avec des escrocs et des aigrefins qui parcouraient la province, prenant tous les moyens possibles pour se faire un revenu de leur adresse.

M. Adolphe Berty, dans son *Histoire de Paris* (vieux Paris), fait mention d'un Jeu de Paume qui aurait existé en 1368 dans

une cour près la rue Fromenteau, dans lequel le roi et les princes jouaient souvent, et d'un autre sur le côté ouest de la rue Saint-Honoré, dans une maison sans nom, construite (1453) sur une acre de terrain donné à J. Dannoy Périer. En 1533 ce Jeu prit l'enseigne *à La Liberté*, et cessa d'exister en 1631 ; il fut aussi connu (1539) sous le nom de *Jeu de Paulme de Cléol* (probable-



Costumes de joueurs de paume[1]

ment du nom de son *tripotier*), mais plus généralement sous celui de *Jeu de Paulme de la Liberté*. Il y avait rue Champfleuri, nous dit le même auteur, une maison qui portait le nom de *Maison de la Fleur de Lys* (1437-1624), et aussi celui du *Plat d'Estaing* (1603) ; de 1588 jusqu'à 1700 cette maison avait un Jeu de Paume, qui arbora, pendant quelque temps du moins,

1. D'après un document ancien.

l'enseigne de l'*Image de Saint Nicolas*. La « Maison de la Fleur de Lys » fut achetée par Louis XIV le 2 décembre 1667.

Un autre historiographe de Paris (Dulaure, *Histoire de Paris*) a retrouvé les traces de l'existence, au XV[e] siècle, de deux autres Jeux dans la rue de la Poterie-des-Halles, laquelle avait porté le nom de rue Neuve-des-Deux-Jeux-de-Paume. Un de ces deux Jeux fut réparé en 1571. Charles IX fit construire une cheminée dans une chambre qui communiquait avec la salle principale.

Ces Jeux et ceux de la rue Grenier-Saint-Lazare et la *Sphère* qui était près du Louvre, sont donc les premiers Jeux *publics* dont nous ayons connaissance. Il en existait un autre rue Verdelet, dont le marqueur est resté célèbre pour avoir sauvé la vie du jeune Caumont-la-Force pendant la nuit de la Saint-Barthélemy. Ce Jeu existait encore au XVIII[e] siècle. Jean-Jacques Rousseau (*Confessions*) y occupait sous les toits un petit logement d'où il se rendait tous les jours chez son patron, M. Dupin de Francueil, par un passage qui faisait communiquer ce tripot avec la rue Plâtrière où logeait ce financier. La rue Verdelet se trouvait tout près des remparts, dans un quartier perdu. Presque tous les tripots étaient situés alors en de tels endroits, soit que l'on y trouvât plus facilement que dans le cœur de la ville des emplacements peu coûteux et assez larges pour y établir ces Jeux, soit qu'on ne voulût les tolérer que dans des lieux écartés. Le marais du Temple avait deux Jeux de Paume, bien avant que ce quartier se remplît de maisons sous Henri IV et sous Louis XIII. L'un était le *Petit-Temple*, rue Grenier Saint-Lazare, que nous connaissons déjà, l'autre, tout près, rue Saint-Michel (rue Michel-le-Comte), était celui de *Lafontaine*, qui servit de salle de spectacle à Mondory lorsque le *Petit-Temple* fut incendié. C'était l'usage du temps : les comédiens, pauvres et nomades, manquant d'argent pour se bâtir des salles définitives, trouvaient refuge dans ces tripots. C'est ainsi que nous voyons un autre tripot très renommé sous Louis XIII, celui du *Petit-Louvre*, recevoir en 1632 le théâtre du Marais, où le sieur Morel

faisait danser d'admirables ballets; celui de la rue des Fossés-Saint-Germain, connu sous le nom de *Jeu de l'Étoile*, fut, en 1688, converti en salle de spectacle par les comédiens français. Le seul qui semble avoir fait exception à cette règle était situé rue de la *Perle*, dont il avait pris le nom; c'était, dit Sauval (t. I, p. 156), le mieux entendu de Paris : « aussi l'avait-on surnommé la « *Perle* des tripots ». Il existait déjà au XVIe siècle; ses rivaux les plus sérieux, outre le Jeu de la rue Grenier-Saint-Lazare, son voisin, étaient les tripots de *Braque* et des *Onze mille diables*. Le premier devait son nom à son enseigne, sur laquelle était peint un chien braque. Ce tripot était en plein faubourg Saint-Marcel; Rabelais le connut, car c'est là qu'au sortir de l'école il mène s'ébattre le jeune Gargantua et ses amis, qui « se desportoient ez Braque ou en prés, et jouoient à la balle, à la paulme, à la piletrigone, galantement s'exerçant le corps, comme ils avoient les âmes auparavant exercées » (liv. I, chap. XXIII). Le tripot des *Onze mille diables* était sur la lisière du même faubourg, rue Neuve-Sainte-Geneviève, près l'Estrapade. Il changea plus tard son nom bizarre pour celui de *Sphère*, qu'un autre tripot plus voisin du Louvre avait déjà porté sous le règne de Henri IV et dont nous avons déjà eu l'occasion de parler. Il y avait aussi un Jeu de Paume rue d'Orléans; à sa place fut bâti, en 1622, un couvent de capucins, remplacé aujourd'hui par l'église paroissiale de Saint-François-d'Assise.

A peine la rue Mazarine, dans le faubourg Saint-Germain, fut-elle construite, qu'elle se trouva pour ainsi dire bordée de Jeux de Paume qui acquirent une grande renommée[1]; il y en avait cinq. Le plus célèbre, au XVIIe siècle, faisait face à la rue Guénégaud; il est aujourd'hui remplacé par le passage du Pont-Neuf. Molière, dit-on, y donna des représentations avec l'*Illustre Théâtre*; quand il mourut, sa veuve et ses camarades

1. Le numéro 42 de la rue Mazarine porte une plaque commémorative rappelant cet événement. Une autre plaque au numéro 12 de la même rue indique la maison où se trouvait le Jeu de Paume des « Métayers ».

chassés du Palais-Royal ne trouvèrent pour tout asile que le tripot de la rue Mazarine.

C'est au XVII[e] siècle que nous voyons, pour la première fois, paraître dans les annales de la Paume un plan et une description de la Courte Paume. Dans un livre fort rare, le TRATTATO DELLA PALLA, traité sur toutes les variétés des jeux de balles connus alors en Italie, par Messer ANTONIO SCAINO DA SALO, *Vinegia, apresso Gabriel Gioloti de Ferrari et Fratelli*, MDLV, *12mo*, l'auteur trace un plan très exact du nouveau Jeu de Paume construit par Henri II au Louvre[1]. Il le décrit ainsi : Il est de dimensions importantes, dignes de la grandeur d'un roi; haut de quatre étages et se terminant par un grand mur. Il est entouré d'un beau *portico*, que les Français appellent *galeries*, très commode pour l'assemblage des nombreux barons désireux d'être présents pour assister à une bataille aussi noble et aussi royale, et aussi pour que la balle puisse y courir (toit de service).... « Le mur principal est uni, mais plus épais dans une de ses parties, là où il commence à avancer sur le sol, formant une projection que les Français nomment tambour (*tamburino*), et celui-ci, s'avançant obliquement, force la balle à bondir en une variété de bonds lorsqu'elle le rencontre, avec des effets variés et nombreux, lorsqu'elle est lancée par de bons joueurs, ce qui est fort beau à voir. »

Ce Jeu est presque pareil à nos Jeux actuels, à l'exception de sa grande dimension (114 pieds[2] de long sur 37 pieds de large), et de l'absence du petit mur du *dedans*. Il y a quatre poteaux dans le *dedans*, qui se prolongeait jusqu'au grand mur. Les *ouverts*, qui ont actuellement le nom de *portes*, servaient encore à cette époque de portes pour sortir du Jeu. Cette disposition, du reste, a dû se conserver longtemps, puisque, d'après certaines règles écrites, il y avait des marqueurs dans ces portes, et le plan que donne Garsault un siècle plus tard dispose ces

1. Ce plan, explique Scaino, lui est venu de France et il en a conservé les proportions à l'échelle du pied français.
2. Le pied français valait environ 0m,324 de notre système décimal.

portes de même. Il existait en outre une petite ouverture devers le Jeu au pied du mur de la *grille*, à quelques centimètres de la *batterie*. La balle qui y entrait donnait évidemment un quinze. La corde nous est montrée coupant le milieu du Jeu, là où nous avons aujourd'hui le filet, et, parallèle, devers le Jeu, est tracée la *segno principale* ou *raie de service*. Ce plan exact du Jeu de Paume au temps de Henri II nous prouve que le Jeu se jouait alors, à peu de chose près, tel qu'il se joue maintenant, et qu'en outre la forme du Jeu, avec son *tambour* et sa *grille*, le *dedans* et les *galeries*, sont bien d'invention française.

Il serait bon peut-être de rechercher ici l'origine de ces quatre parties d'un Jeu de Paume avec lesquelles nous faisons connaissance pour la première fois. Nous serions assez porté à croire, pour notre part, que le premier tambour et la première grille doivent leur naissance non pas à une idée préconçue, mais à la forme du terrain, ou à quelque accident de construction, à un arc-boutant, à une fenêtre grillée, placés par hasard dans un des premiers emplacements choisis pour y jouer à la Paume. La balle passant au travers de la fenêtre grillée forçait le joueur qui se trouvait de ce côté-là à la défendre et, pour rendre le jeu plus intéressant, il fut décidé que tout joueur qui laisserait passer la balle par la grille perdrait un quinze. Il en fut de même des *ouverts*, qui, comme de nos jours, étaient des galeries permettant aux spectateurs de suivre les parties sans gêner les joueurs; et, comme elles n'étaient point alors protégées par des filets, la règle adoptée pour la balle entrant dans la grille fut également appliquée aux ouverts. Mais nous estimons que l'origine du tambour et de la grille est plus ancienne que celle des ouverts, qui n'existèrent qu'à partir du jour où des Jeux de Paume furent construits dans ce but spécial, comme celui du Louvre, décrit précédemment. On y conserva le tambour, cette bizarrerie de construction, due au hasard, et qui, on l'avait remarqué, produisait des effets de balle compliqués et par conséquent rendait le jeu plus difficile et plus intéressant. Quant à l'étymologie du nom, M. J. Marshall en donne, à

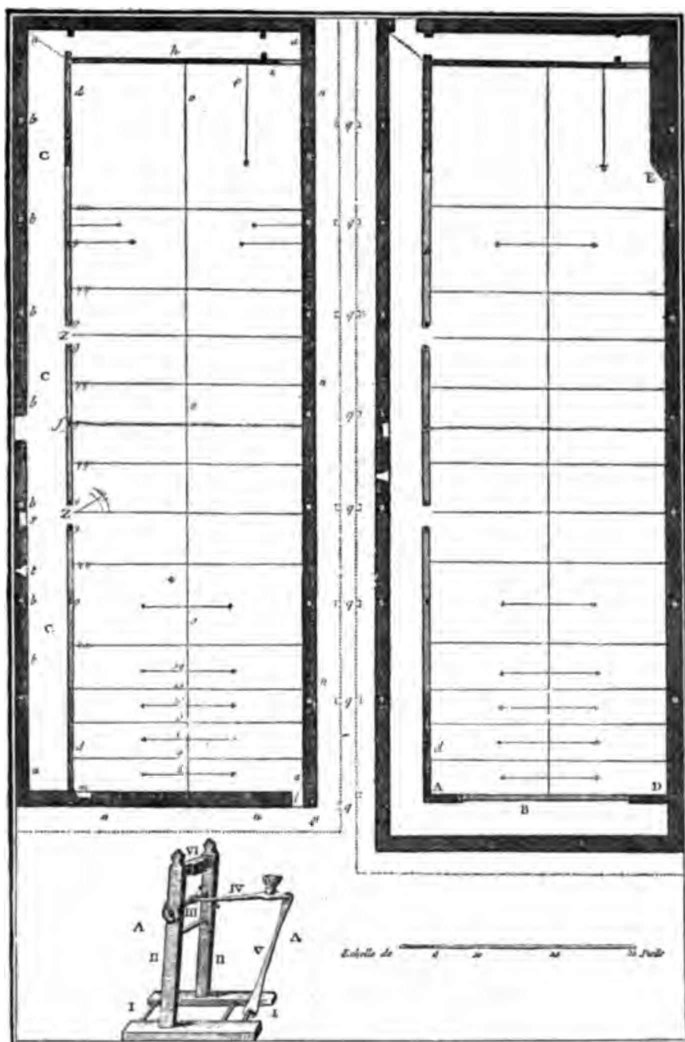
mon avis, une explication plausible. Soit que les premiers tambours n'aient pas été construits d'abord en donnant à la muraille une plus grande épaisseur, mais simplement en planches, soit que la portion du mur qui les constituait à une certaine époque fût recouverte en bois, la balle en les frappant devait rendre un son analogue à celui d'un tambour. Dans d'anciens Jeux de Paume la figure d'un joueur de tambour frappant sur son instrument était représentée en haut de la projection du mur en question. Mais il paraît évident que ce n'est pas de ces peintures que le tambour tire son nom, mais qu'elles étaient faites pour le rappeler.

Au XVII[e] siècle les Jeux de Paume étaient encore nombreux; en 1657, le chevalier Boreel, ambassadeur des Pays-Bas, constate qu'il y avait *seulement* 114 tripots réguliers dans Paris pour une population de 500000 âmes, habitant 30000 maisons.

Du règne de Louis XIV date la construction du Jeu de Paume de Versailles, qui existe encore; les travaux, entrepris au commencement de 1686, furent achevés fin décembre de la même année; ils furent dirigés par Nicolas Cretté, paumier du Roi, et coutèrent 45503 francs. Il fut immédiatement fréquenté par les princes du sang et les seigneurs de la Cour; le roi s'abstint non seulement d'y jouer, mais même d'y paraître, quoique le contraire ait été avancé un peu à la légère.

En dépit de la popularité décroissante de la Paume sous Louis XV, les Jeux construits à cette époque l'étaient d'une manière bien plus scientifique que par le passé. Dans son *Art du Paumier-Raquettier*, M. de Garsault décrit et donne les plans (page 53) de deux Jeux de Paume, un Jeu *Quarré* et un Jeu de *Dedans*. Nous ne suivrons pas notre auteur dans ses descriptions; nous nous bornerons à signaler les différences qui existaient entre les deux Jeux. Le Jeu *Quarré*, comme on le verra (Plan gauche), n'avait pas de tambour, pas de mur de *dedans*, mais dans le mur du *fond* (*h*)? du côté du service, en face de la *grille*, se trouvait, au niveau du sol, une ouverture carrée de 16 pouces pratiquée dans l'épaisseur de la muraille. Cette ouver-

[redacted]



Plan d'un Jeu Quarré et d'un Jeu de Dedans.

(D'après l'*Art du Paulmier-Raquettier* de Garsault.)

ture se nommait le *Trou* (*l*). Au point où finit la *galerie* (*nn*)? était fixée sur le mur une planche, nommée l'*Ais* (*m*), d'un pied de largeur et de six pouces de hauteur, derrière laquelle était un espace creux : de sorte que la planche, ne touchant la muraille que par ses extrémités, donnait à la balle un son différent de celle qui frappe le mur. Les balles introduites dans le *Trou*, ou frappant l'*Ais* de volée, gagnaient un quinze.

La *grille* (*i*), que l'on nommait aussi le *quarré*, se trouvait à l'extrémité du mur du fond (*h*), du côté du grand mur; elle était à 3 pieds 3 pouces du carreau et sa largeur était de 2 pieds 9 pouces.

Le carreau était pavé de 90 dalles en pierre de Caen, chaque dalle avait un pied carré. Le plafond, au niveau du sommet des grands piliers, était en bois de sapin.

Au centre de la galerie se trouvait un pilier (*f*) percé, à 5 pieds du carreau, d'un trou à travers lequel passait la corde qui soutenait le filet; du côté du grand mur elle était fixée à un crochet à la même hauteur. Au-dessous du poteau *f* se trouvait une manivelle destinée à rehausser la corde.

Le Jeu du *dedans* (Planche droite) décrit par Garsault était, dans ses proportions intérieures, semblable au Jeu Quarré, avec cette exception, qu'en raison du dedans (B) il était de 5 pieds plus long. Il n'avait ni *trou*, ni *ais*, mais possédait le tambour (E), le toit et le mur du dedans; celui-ci avait 22 pieds de largeur et 3 pieds 3 pouces de hauteur. Le petit mur (A) soutenant le toit du dedans du côté de la batterie se nommait alors le *mur du petit dedans*, car il était d'un pied plus grand que l'autre (*mur du grand dedans* (D)) et par conséquent le dedans était plus petit de ce côté de la voie du milieu que de l'autre.

Les *portes* étaient placées comme celles du Jeu du Louvre décrites par Scaino, c'est-à-dire à 10 pieds des deux côtés de la corde.

Au moment où écrivait Garsault, en 1767, les filets garnissant les ouverts étaient d'invention très récente. « Auparavant, dit-il, les spectateurs n'osaient pas rester dans les galeries, par crainte

de recevoir des balles. » Il paraît singulier qu'un moyen aussi simple d'arrêter les balles et de préserver les spectateurs n'ait pas été trouvé plus tôt.

D'après la description de Garsault, les Jeux de Paume étaient de son temps pourvus d'une autre espèce de filet, appelé le *Rabat*. Il était placé au-dessus des toits du *dedans* et de la *grille*. Pour les supporter, plusieurs verges de fer légères étaient fixées dans la muraille, à des distances régulières et à onze pieds environ au-dessus des toits. Ces verges avaient trois pieds de longueur et le filet y était attaché. Il avait un double usage : d'abord, rabattre les balles qui rebondissaient du toit incliné, et retenir celles qui, dépassant les limites du jeu, retombaient du mur en dessus. Nous serions assez porté à regretter, avec M. J. Marshall, que l'usage du *rabat* ne se soit pas conservé. Il est dur pour un joueur de perdre un quinze souvent décisif parce que sa balle, en rebondissant sur le toit, touche le mur quelques centimètres trop haut. Arrêtée par le rabat, elle offrirait encore à l'adversaire en retombant un coup assez difficile. Il est vrai que, comme les balles qui touchent maintenant le plafond ne sont plus bonnes, le rabat a moins de raison d'être qu'autrefois. Le plafond, on le sait, était, techniquement parlant, considéré *bon*; son utilité n'était pas de délimiter le jeu, mais de protéger les joueurs du soleil, du vent ou de la pluie. Le jeu de Fontainebleau a encore des filets de ce genre et celui de Hampton-Court en a conservé les traces.

On remarquera au bas de la planche de Garsault que nous avons reproduite p. 53 une petite machine, genre catapulte, sur laquelle repose un volant. Au XVIIe siècle on jouait au volant dans les Jeux de Paume. Ce jeu était même très en vogue sous la Régence et était le jeu favori du duc d'Orléans. On se servait de raquettes très légères, appelées *demi-paumes*, et de gros volants dont le cul était de 2 pouces de diamètre et les plumes de 2 pouces et demi de hauteur. La partie se jouait à huit, à six et à quatre joueurs. Une corde était tendue du côté du service, puis une deuxième avec son filet à trois pieds et parallèle à

l'autre. C'était un garçon qui donnait le service, et pour cela il se tenait à la porte devers le jeu. Il y avait deux sortes de service, avec la main et avec la manivelle. On jouait d'après les règles du Jeu de Paume, mais il n'y avait pas de chasses, par conséquent les joueurs ne passaient pas : l'on ne devait pas non plus toucher les murs avec le volant ni rester entre les deux cordes.

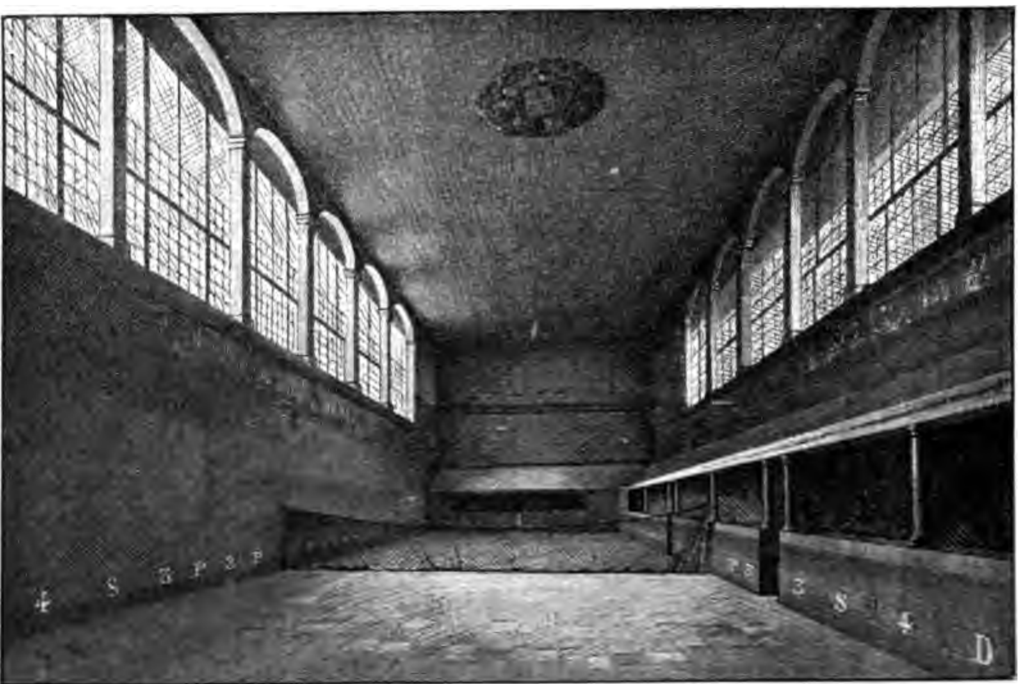
Le volant ne pouvait avoir toute l'élasticité de la balle; ses bonds ne pouvaient non plus se diriger dans le même sens et n'atteignaient pas la hauteur de ceux d'une balle. Il fallait au moins trois douzaines de volants pour pouvoir jouer pendant un temps raisonnable, et comme chaque douzaine coûtait 12 livres et qu'ils ne pouvaient resservir, on comprendra que ce jeu était quelque peu dispendieux.

Le « Badminton » qui fit fureur en Angleterre avant le Lawn-Tennis, n'est qu'une variante du jeu de volant que nous venons de décrire.

A l'époque où M. de Man...x écrivait, il existait encore en France, et surtout en province, un assez grand nombre de Jeux Quarrés. De plus, pas un Jeu n'était pareil à un autre. Ils différaient tous et par leurs dimensions et par la coupe de leurs tambours, et même par la disposition des *hasards*, *trous*, *ais*, etc., placés souvent suivant les caprices des constructeurs des Jeux. Il ne restait plus alors qu'un seul Jeu *Quarré* où il y eût une *Lune* : c'était celui de la rue Beaubourg, à Paris. Cette *lune* était un trou rond de huit pouces de diamètre, pratiqué au milieu du grand mur du fond, à une hauteur de cinq pieds. On sait que le joueur qui faisait un coup de trou ou d'ais gagnait quinze; mais celui qui, par hasard ou par adresse, envoyait sa balle de *volée* dans le trou de la lune, gagnait quatre quinze du même coup. A cause de cette particularité, le Jeu de Paume de la rue Beaubourg avait reçu le nom de *Jeu de la Lune*.

Il est facile de concevoir quelle influence devaient avoir sur la manière de jouer les différences dans l'agencement des Jeux. Celle des joueurs habituels des Jeux *Quarrés* était tout autre que celle des joueurs des Jeux de *Dedans*. On les reconnaissait





Intérieur du Jeu de Paume de Fontainebleau.
(État actuel.)

presque immédiatement, dit M. de Man...x, à leur supériorité dans le coup coupé, supériorité bien naturelle, puisqu'ils étaient obligés de le pratiquer beaucoup plus souvent pour gagner les chasses courtes, et même pour placer la balle dans le *Trou de service* situé au ras du sol. Notre auteur paraît avoir une certaine prédilection pour les Jeux Quarrés, qu'il considère comme plus classiques. Il cite, en paraissant la partager un peu, l'opinion d'un certain nombre de joueurs de cette époque qui critiquaient les grandes dimensions du Dedans, et trouvaient que les facilités qu'elles donnaient au Jeu lui avaient fait perdre une partie de son intérêt.

Ceux de nos lecteurs qui sont familiarisés avec la Paume auront dû remarquer avec surprise, en parcourant les règles du Jeu publiées par Hulpeau et dont nous avons donné l'analyse dans le chapitre précédent, qu'aucune ne fait mention de la dernière ouverture de la galerie du côté de la grille, autrement dit, en terme de Paume, le *dernier devers le jeu*, comme d'un ouvert faisant gagner un quinze au joueur dont la balle y entrait. Le premier éditeur des règles du Jeu de Paume en 1599 n'aurait certainement pas omis un point aussi important, si la disposition actuelle relative au *dernier* avait déjà existé, car il n'oublie aucun des autres *hasards gagnants*, la *lune*, le *trou*, l'*ais* dans les Jeux Quarrés, le *dedans* et la *grille* dans ceux de Dedans. Il faut donc en conclure qu'il n'y avait alors aucune différence entre le *dernier devers le jeu* et les autres ouvertures de la galerie. Mais à quelle époque fut-il assimilé au *dedans* et à la *grille*? C'est ce qu'il est impossible de déterminer. Toutes les éditions de la *Maison académique* (1659) ou de l'*Académie universelle des jeux* qui se succédèrent jusqu'à la fin du siècle dernier reproduisent, sans y rien ajouter, les règles données par Forbet et réimprimées par Hulpeau en 1632, et il n'y est jamais question du *dernier* comme *ouvert gagnant*. C'est encore dans l'ouvrage de Garsault qu'il en est fait mention pour la première fois. « Les joueurs, dit-il, ont *devers* le jeu deux ouverts à défendre, le *dernier* et la *grille*, car s'ils y laissent entrer la

forcément dans l'ouvert. Ce jeu, « le dernier né et le dernier mort », comme l'a dit M. de Wailly, fut le théâtre des triomphes des deux Charrier père et fils. Mais il devint ce qu'étaient devenus presque tous ses aînés à la fin du XVIIIe siècle, une salle de spectacle.

Quand il fut construit, les Jeux de Paume étaient déjà devenus une rareté à Paris. Des 1800 Jeux existant sous Henri III, des 114 que l'ambassadeur des Pays-Bas avait relevés en 1659, il n'en restait plus que 10 en 1780, y compris celui du comte d'Artois. En voici la liste :

Un dans la rue Beaurepaire, mais très peu fréquenté.

Un autre rue des Écouffes, le dernier qui existât au Marais.

Un troisième rue des Francs-Bourgeois-Saint-Michel, très ancien, tenu par Grapin, qui le décora on ne sait trop pourquoi du nom de *Jeu de Paume de Monsieur*; il est peu probable que le comte de Provence, déjà très gros et peu ingambe à cette époque, y ait jamais joué.

Un dans la rue Verdelet, le plus ancien, dont nous avons déjà parlé.

Un tenu par le célèbre Masson, dans la rue Grenelle-Saint-Honoré et qui, avec le précédent, était le seul qui restât dans le quartier du Louvre.

Masson en avait encore un, plus important, rue Mazarine, avec un passage sur la rue de Seine.

Bergeron, un autre paumier fameux, en avait un tout près, dans la même rue.

Enfin, dans cette rue de tripots, se trouvaient encore deux Jeux, tenus par Cormier et Des Vertus.

On voit par ce qui précède qu'il n'existait plus à Paris, comme nous l'avons souvent entendu dire, cent Jeux de Paume avant la Révolution. La liste que nous venons de donner, d'après des recherches faites à ce sujet, peut être considérée comme exacte. Que devinrent ces derniers Jeux? Pendant la tourmente révolutionnaire, la Paume dut à peu près disparaître et ils se fermèrent les uns après les autres. Il y en avait encore pourtant plusieurs à

Paris au commencement du siècle, notamment dans le Quartier Latin, non loin du lycée Impérial, le lycée Louis-le-Grand actuel C'est dans ce Jeu que M. de Nanteuil, le père de celui dont le nom paraît en tête de cet ouvrage, a poussé sa première balle. Enfin le dernier des anciens établissements qui ait survécu est un de ceux de la rue Mazarine. Il était tenu par l'excellent paumier Blanchet et fut fermé en 1839.

C'est alors qu'une Société d'actionnaires formée par des amateurs fonda le Jeu du passage Sandrié. Si son existence fut courte, puisqu'elle ne dépassa guère vingt années, elle fut du moins brillante. C'est là que le talent de Barre se manifesta dans tout son éclat, que Henri Delahaye, dit « Biboche », y acquit si vite sa très grande force. Lorsque la construction du grand Opéra nécessita la démolition de l'établissement du passage Sandrié, l'empereur Napoléon III accorda l'autorisation de bâtir un Jeu dans le jardin des Tuileries, sur la terrasse des Feuillants, en face de l'Orangerie. Commencé en 1861, terminé en janvier 1862, ce Jeu fut inauguré le 29 du même mois par une partie entre Barre et « Biboche ». Comme il ne suffisait pas à l'affluence des amateurs, un second Jeu fut adossé au premier en 1882. Espérons que ce dernier asile de la Paume à Paris, le mieux situé, le mieux disposé qu'elle ait jamais possédé, ne sera plus troublé.

Nous avons vu plus haut que la Paume, au temps de sa grande vogue, n'était pas moins populaire dans les provinces qu'à Paris. La liste des tripots serait trop longue à citer. On n'en comptait, en effet, pas moins de cinquante.

Il est évident que beaucoup de ces Jeux de province devaient laisser à désirer sous bien des rapports; mais ils remplissaient leur but en formant des paumiers et des amateurs nombreux. M. de Man...x nous apprend que c'est dans le Jeu de Châlons, où les batteries étaient en planches de chêne mal jointes et le sol recouvert en briques désunies, que M. Reverdy, le plus fort amateur du siècle, forma son style. Le Jeu de Beaune était comme une écurie sans les mangeoires, et la hauteur nécessaire paraissait avoir été obtenue en enlevant le plancher des greniers. Tous

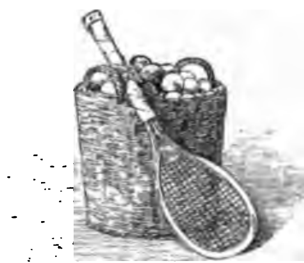


État actuel de la salle où fut prononcé le serment du Jeu de Paume.

ces Jeux ont partagé le sort de ceux de la capitale et ont disparu peu à peu. Il ne reste plus maintenant que celui de Bordeaux, construit en 1780. Il fut longtemps abandonné, mais il a été rendu depuis à sa destination première. Il en a été construit dans ces dernières années trois nouveaux : à Deauville, à Pau et à Cannes. Ce dernier a du reste été récemment démoli; le directeur du Jeu des Tuileries tient également celui de Deauville.

Garsault nous dit que le « roi (Louis XVI) a un Jeu de Paume dans chacune de ses maisons royales : à Versailles, à Fontainebleau, à Saint-Germain, à Compiègne. M. le duc d'Orléans en a un à Villers-Cotterets et le prince de Condé à Chantilly ». Le Jeu de Saint-Germain n'existe plus qu'à l'état de souvenir sur d'anciens plans de ce château. Ce Jeu n'a pas été protégé par le souvenir de Jacques, II qui y jouait lors de son exil; comme celui de Compiègne, il a été transformé en théâtre. C'était, on l'a vu, passé en usage; les successeurs de Ragotin ont toujours convoité les Jeux de Paume. Nous n'avons pu retrouver trace de celui de Villers-Cotterets. Le Jeu de Paume de Fontainebleau fut construit par François Ier; on peut voir encore son F dans le couloir qui conduit au filet d'en haut du côté de la grille. Il en avait fait même construire deux, dont un découvert pour les gens de sa suite. Ils étaient parallèles et contigus. Ils furent en partie détruits par un incendie et Louis XIV ne rétablit que celui qui existe encore. Dans le mur, près de la corde, on peut voir encore une marque qui indique un trou bouché : c'était une petite niche où il était jadis d'usage de déposer l'argent des enjeux. La légende veut que ce fût dans cette niche que furent déposés les 400 écus que Henri IV gagna un jour et fit ramasser par les garçons de jeu et mettre dans son chapeau. Quoique assez délabré, il est encore fréquenté par quelques touristes et par les officiers de la garnison. Nous savons tous ce qu'est devenu celui de Versailles; il a subi bien des vicissitudes depuis le 2 juin 1789, le jour du serment du Jeu de Paume. Le 7 brumaire an II, la Convention décréta sa conversion en un musée historique, mais elle négligea d'en payer le

prix, évalué à 64 000 francs, à son propriétaire, un certain Talma, oncle du célèbre acteur. Celui-ci profita de la faveur que lui témoignait le Premier Consul pour obtenir le payement de la propriété dont il avait hérité de son parent. Napoléon le prêta à Gros, qui y peignit ses deux chefs-d'œuvre, les *Pestiférés de Jaffa* et la *Bataille d'Aboukir*. Sous la Restauration, il devint un magasin; sous Louis-Philippe, il servit d'atelier à Horace Vernet. Enfin sous le dernier Empire, à l'instigation du maréchal Regnault de Saint-Jean d'Angély et du général de Montebello, tous deux grands amateurs de Paume, il fut complètement réparé et rendu à sa destination. En 1855, Barre et « Biboche » en inaugurèrent la restauration par une brillante partie. Malheureusement le nombre des joueurs, suffisant d'abord, ne tarda pas à diminuer. La municipalité de Versailles en profita pour le convertir en un musée historique. Espérons toutefois qu'il n'en sera pas toujours ainsi et qu'en cette ère de régénération physique, le Jeu de Paume de Versailles sera rendu de nouveau à sa destination première.





CHAPITRE IV

RAQUETTES ET BALLES

Nous venons de tracer rapidement l'historique du Jeu de Paume et des règles adoptées; il serait bon, pour compléter cette notice, de dire quelques mots sur les outils du joueur : la raquette et les balles.

Littré attribue l'étymologie du mot *raquette* à *rachette* ou *rasquette*, qui veut dire paume de la main ou plante du pied, dérivé probable du vieux latin *racha*, poignet ou cheville. — « Les os de la raquette de la main. » (Mondeville.) — « La rasquette du pié est composte de quatre os. » (Lefranc.) Cette origine nous paraît préférable à celle que nous donne Ménage. qui la sort de *retiquetta*, dérivé du latin, *retis*, *reticus*, *reticulum*, *reticulata* et *retiquetta*, un filet.

L'usage de la raquette en France était évidemment déjà connu sous Charles VII. Margot, qui vint à Paris en 1437,

Cet en-tête est la reproduction d'une planche de l'*Art du Paulmier-Raquettier* par M. de Garsault.

et qui, comme nous l'avons vu, jouait de la Paume mieux qu'un homme, possédait des coups d'avant-main et d'arrière-main si vigoureux, que peu de paumiers la gagnaient. Dans ses *Recherches sur la France* (1596), Pasquier constate avec regret que, de son temps, la vigoureuse jeunesse du moyen âge se perdait même dans les exercices de vigueur, au contact des habitudes plus molles qui nous étaient venues d'Italie. « Nous nous amollissons, disait-il, comme les Romains le lendemain des conquêtes de la Grèce. » De son temps cependant, quelques vieux joueurs existaient encore qui avaient joué selon l'antique manière, et il cite le discours d'un nommé Gastelin, âgé de soixante-seize ans et plus, qui en sa jeunesse « avoit esté des premiers joueurs de paume de son temps, mais que le deduict en estoit tout autre, par ce qu'ils jouoient seulement de la main, et poussoient de telle façon la pelote que fort souvent elle estoit portée au-dessus des murailles, et lors les uns jouoient à mains découvertes, et les autres, pour se faire moins de mal, y apportaient des gants doubles. Quelques-uns depuis, plus fiers, pour se donner quelque avantage sur leurs compagnons, y mirent des cordes et des tendons, afin de jetter mieux et avec moins de peine la balle. Ce qui se pratique tout communément. Et finalement de là c'était la raquette, telle que nous voyons aujourd'hui, en laissant les sophistiqueries du gant ».

Un passage de Chaucer dans son *Troylus and Cryseyde*, poème composé de 1373 à 1384, prouverait qu'on se servait déjà de raquettes en Angleterre, sous une forme où une autre :

But canstow playen racket to and fro.
Nettle in, dokke out, now this, now that, Pandare?

Voici un autre passage célèbre qui se trouve dans la superbe tragédie de Shakespeare, *Henri V* (1600, acte I, scène II). Les ambassadeurs du Dauphin de France ayant apporté au roi d'Angleterre une « tonne de trésors », Henri demande :

« What treasure, uncle?
Exeter. — Tennis-balls my liege.
K. Henry. — We are glad, the Dauphin is so pleasant with us :
His present, and your pains, we thank you for :
When we have match'd our rackets to these balls,
We will in France, by God's grace, play a set,
Shall strike his father's crown into the hazard :
Tell him, he hath made a match with such a wrangler,
That all the courts of France will be disturbed with chases.

On voit qu'il est question de balles de Paume et de raquettes, de chasses et de hasards, ce qui pourrait nous faire supposer que sous ce roi ce jeu était déjà pratiqué avec tous les raffinements actuels, et qu'en Angleterre l'art de la Paume était beaucoup plus avancé au xvᵉ siècle qu'en France. Mais, comme le fait observer M. Lukin dans son *Treatise on Tennis* (1822), « le passage en question prouve dans ce cas, comme dans beaucoup d'autres, que l'illustre poète a transporté les coutumes de son temps à l'époque qu'il représentait dans ses drames ».

Mais, d'un autre côté, M. Travers, auteur d'un Traité sur la Paume (Hobart-Town, 1875), « aime mieux croire que Shakespeare qui, on le reconnaît, en savait plus long que tout autre, a raison historiquement parlant, car il possédait des moyens de se renseigner de vive voix et par des écrits que nous ne connaissons pas ». Or les moyens que possédait Shakespeare étaient les chroniques du temps; aucune ne fait allusion aux chasses et aux ouverts. Holingshed, son chroniqueur favori, dans les mémoires duquel Shakespeare a puisé tous ses renseignements historiques, se contente de narrer cet incident comme suit :

« Pendant le Carême, le Roi étant à Kenilworth, il lui vint certains ambassadeurs de Charles, Dauphin de France, fils aîné du roi de France, qui lui apportèrent une barrique de balles de Paris (*Paris balls*), qu'ils lui présentèrent comme un présent de leur maître, lequel présent fut très mal reçu, comme étant envoyé par mépris, voulant signifier qu'il était mieux pour le roi de passer son temps à de pareils exercices puérils que d'essayer d'entreprendre des exploits plus dignes; là-dessus le Roi lui

écrivit qu'avant peu il lui enverrait des balles de Londres, qui détruiraient et renverseraient sur sa tête les toits de ses maisons. »

Nous concluons donc, avec Lukin, qu'au temps d'Henri V on jouait à la Paume et que les joueurs se servaient de raquettes; mais nous ne chercherons pas à savoir comment on marquait les chasses, ni si les ouverts avaient déjà été inventés à cette époque. Nous ne tenterons pas davantage de déterminer quel était celui de nos ouverts qui correspondait au *hasard* dont parle Shakespeare, et j'estime que le poète ne s'en est pas beaucoup préoccupé. Il décrit le jeu tel que ses contemporains et lui le connaissaient. Or on sait que, sous François Ier, les chasses, les ouverts, le tambour faisaient déjà partie du jeu et cela nous suffit pour notre histoire du Jeu de Paume.


Raquette de 1820.

La raquette était déjà connue en Espagne au commencement du XVIe siècle. M. J. Marshall, en ses *Annals of Tennis*, cite un manuscrit conservé au British Museum, dans lequel sont décrits les jeux et exercices organisés pour l'amusement de Philippe d'Autriche, roi de Castille, lorsqu'il fut reçu à Windsor par Henri VII. « Both Kyngs went to tennys playe, and the Kynge of Casteele played with the rackette an

gave the Lord Marques (Dorset) XV[1]. » D'où Marshall conclut que le roi seul se servit d'une raquette, ce qui lui permit de rendre un avantage à son adversaire, qui jouait avec la main.

M. Fournier décrit ainsi la raquette au temps de François Ier : « Ce précieux outil était un lacis de cordes croisées l'une sur l'autre, en façon de mailles et de rets, encadré dans un cadre de bois qui s'emmanchait lui-même dans un court et fort bâton ». La mode s'empara de ces croisillons, si bien qu'au temps de Catherine de Médicis les dames de la Cour arborèrent la coiffure en raquettes, arrangeant leurs cheveux en les croisant par bandes comme les raquettiers disposaient leurs cordes, c'est-à-dire en nattes. Ce qui nous permet de croire qu'à cette époque les raquettes n'étaient pas cordées comme de nos jours, c'est-à-dire verticalement et horizontalement. A quelle époque modifia-t-on la manière de corder les raquettes ?. Il n'est pas facile d'en préciser la date exacte. Dans le plan du Louvre que nous donne Scaino, on peut voir une raquette cordée diagonalement. La gravure de Mitelli, artiste italien qui vivait en Italie en 1673, et le frontispice



Raquette de nos jours.

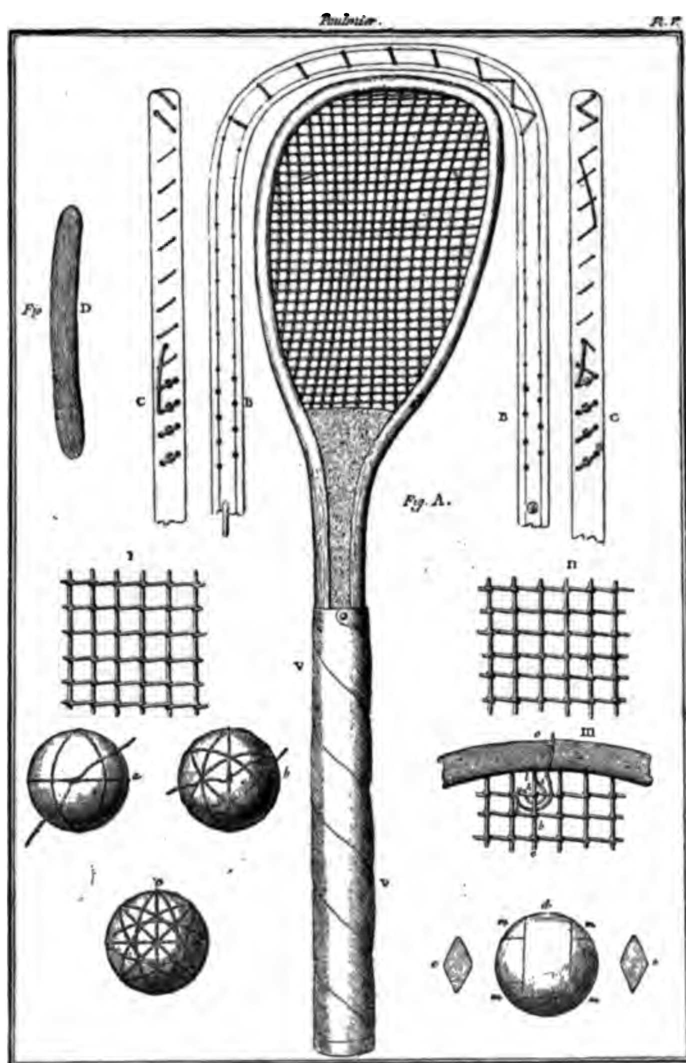
1. Les deux rois se rendirent au Jeu de Paume et le roi de Castille joua avec une raquette et rendit 15 au marquis de Dorset.

de l'ouvrage de Hulpeau publié en 1632 (*J. Crebiette fecit*) nous démontrent que le nouveau système des raquettes cordées par montants et travers était connu en France et en Italie vers la même époque, à quarante ans de distance. La dernière



Les différentes phases de la fabrication d'une raquette.

reproduction, à notre connaissance, d'une raquette cordée diagonalement se trouve dans une gravure datée de 1701, représentant une vue de l'intérieur d'un Jeu de Paume, à Londres. Cette gravure, que J. Marshall reproduit dans ses *Annales du Tennis*, est tirée d'un petit ouvrage publié à Amsterdam et



Raquettes et balles.
(D'après une planche de l'*Art du Paulmier-Raquettier* de Garsault.)

intitulé *Mémoires du Marquis de Montbrun*, par Sandraz des Courtils.

La raquette, ce précieux outil du paumier, a peu varié dans sa forme depuis le XVIIe siècle jusqu'à nos jours. La gravure que nous en donne Mitelli paraît être une reproduction fidèle de la raquette à cette époque. Le bois semble taillé dans une planche plutôt que façonné comme nos raquettes modernes, sans étançon, ne formant qu'une pièce avec le manche, qui est recouvert de cuir; elle est à 10 montants et 12 travers. Cette gravure, que nous avons reproduite page 43, et les deux autres, que nous donnons pages 72 et 73, représentent la raquette à ses trois périodes. La seconde gravure nous montre les changements opérés tant dans les dimensions que dans la forme des raquettes pendant le siècle qui a suivi. Elles sont déjà faites d'un bâton recourbé, monté sur un manche, et les montants comme les travers sont beaucoup plus nombreux. Du temps de Garsault (1767), l'étançon, pièce formant le centre, était déjà en usage, et cette raquette, à laquelle il manque le fini des raquettes modernes, ne diffère pas beaucoup de celles-ci. La troisième gravure représente la raquette moderne, aussi parfaite qu'il est possible de la fabriquer; cette perfection, qui, d'après, certains joueurs (« Biboche » entre autres), n'est pas un perfectionnement, a modifié le jeu, qui est devenu plus rapide et moins juste qu'autrefois. Ce changement, qui s'opéra vers 1857, provient de ce qu'autrefois les cordes horizontales étaient retenues aux cordes verticales au moyen de nœuds, tandis qu'aujourd'hui elles sont *vannées*, c'est-à-dire que l'on se dispense des nœuds en faisant passer les cordes l'une à traverse l'autre. Par ce moyen on acquiert plus de rapidité; mais cette surface unie, tout en permettant de couper les balles aussi bien qu'avec la raquette délaissée, ne permet pas de les placer avec autant de précision, et le service s'en ressent. Aussi le jeu d'aujourd'hui est-il devenu si rapide, que la balance entre l'agilité et la science est moins équilibrée que par le passé.

Garsault, dans son ouvrage, donne une description fort inté-

ressante de la fabrication des raquettes, qui, comme de nos jours, appartenait aux Paumiers-Raquettiers. A part quelques détails démodés, la fabrication des raquettes de son temps (1767) est restée la même que celle de nos jours : aussi renverrons-nous simplement nos lecteurs à cet excellent ouvrage, dont nous avons tiré les planches (p. 74 et 75) où on peut voir les différentes phases par lesquelles passe une raquette dans sa fabrication, soit : l'échalas plié tout chaud sur le manche à raquette et ficelé au collet; la raquette avec son étançon, dessinée dans la tournure qu'elle doit avoir et resserrée par la bride de fer; la raquette cordée de ses 18 montants; la raquette tournée de façon à voir le côté extérieur avec la disposition des trous formant deux rangées et le côté intérieur qui n'a qu'une rangée de trous; enfin, la raquette entièrement cordée maintenue par deux billards, qui raidissent contre la tête.

La seconde planche (page 75) nous montre une raquette telle qu'on les fabriquait à l'époque de Garsault, avec ses 18 montants et 33 travers, les cordes, côté droit et côté nœuds, ainsi que la portion de la raquette avec son nœud développé.

Le bois dont on se sert pour les raquettes est le frêne; leur poids moyen est de 420 à 430 grammes avant qu'elles soient cordées.

L'art de la Paumerie fut érigé en corps de maîtrise en 1610, sous le titre de Communauté des Maîtres-Raquettiers, faiseurs d'*éteufs*, de *pelotes* et de *balles*. Il existait donc à cette époque trois espèces de balles. D'après Garsault, l'*éteuf* ou *esteuf* (du latin *stupa*), ainsi nommé parce qu'il était fait d'étoupes (estoupes) ou de bourre, se poussait avec la main; ces balles étaient recouvertes de peau de mouton. Les *pelotes* étaient des balles toutes ficelées, non encore recouvertes; les *balles* étaient des pelotes recouvertes de drap blanc.

Les Paumiers-Raquettiers, qui trouvaient la laine trop chère et qui s'entendaient fort bien à la fraude, ne se gênaient pas pour mettre dans les balles tout ce qu'ils trouvaient sous la main, et particulièrement du son. Une ordonnance de Louis XI,



La fabrication des raquettes et des balles.

[redacted]

grand chasseur et bon paumier, sportsman émérite, comme on dirait de nos jours, les rappela aux devoirs du métier et leur enjoignit de ne vendre que des esteufs remplis de bonne laine et couverts de bon cuir. Dans les tripots on donnait comme prix d'adresse des esteufs d'argent; ils étaient creux et à peu près de la dimension d'une balle de Paume.

En Angleterre, aux xvie et xviie siècles, les balles étaient faites de crin ou même de cheveux; M. J. Marshall, dans ses *Annales du Tennis*, cite deux ouvrages, publiés en 1591 et 1611, dans lesquels on fait allusion à cette matière pour la fabrication des balles. « They may sell their haire by the pound to stuffe tennice-balls. » « Thy beard shall serve to stuff those balls by which I get my heat at tennis. » Vers la fin du xviie siècle les balles étaient remplies de coton, témoin ce passage d'une chanson populaire vers 1679 :

My mistress is a tennis ball
Composed of cotton fine.

Ces balles étaient couvertes de peau de mouton. Nous n'avons trouvé aucune trace dans les anciens ouvrages sur la Paume en France de balles faites de crin; M. J. Heathcote, auteur du chapitre sur la Paume de la « Badminton-Library », nous semble faire erreur quand il dit qu'en France les balles sous Louis XI étaient remplies de cette matière; cette fausse interprétation provient simplement de ce qu'il a traduit le mot « bourre » par poil de vache (*cow's hair*).

En Espagne, où les Jeux étaient peints en blanc, on se servait de balles noires; en France, où les Jeux et les tripots étaient, comme nous l'avons déjà fait remarquer, peints en noir, elles ont été blanches de tous temps.

Les balles sont composées de trois éléments : de bandelettes ou lisières de drap de laine roulées d'une façon extrêmement serrée, de ficelle et de drap blanc très épais.

La planche que nous donnons page 75, tirée de l'ouvrage de Garsault, représente une balle dans les différentes phases par

lesquelles passe sa fabrication. La figure *a* nous montre le 1er ficelage, 3 tours et un nœud ; *b*, la même balle, 2e ficelage, 7 tours et un nœud ; *c*, la même balle, 3e ficelage, 6 tours et un nœud ; *d*, la même balle à 3 ficelages, composés de 16 tours et 3 nœuds, recouverte de drap blanc. Les figures *e*,*e* et *m*,*m* représentent les pièces de drap servant à couvrir la balle.

Le poids d'une balle de paume est de 70 grammes environ. Une bonne balle, fabriquée comme Garsault l'a décrite, peut durer indéfiniment, si elle n'est pas trop malmenée, gardée dans un endroit sec et recouverte de temps en temps quand le drap est usé. On nous a affirmé qu'on se servait à Paris de balles fabriquées il y a soixante-dix ans. Cela se comprend par les soins que l'on en a ; chaque joueur a à sa disposition, pendant la partie, neuf ou dix douzaines de balles ; on ne s'en sert plus pendant les deux ou trois jours qui suivent, car les balles comme les joueurs ont besoin de repos.





CHAPITRE V

PAUMIERS ET AMATEURS

PIERRE GENTIL qui, pour 500 livres par an, fut chargé d'enseigner la Paume au jeune Louis, treizième du nom, LA LANDE qui lui succéda à Saint-Germain, et qui ne pouvait arriver à se faire payer, COUSIN, SAUMUR et SURGOT, célèbres parce que leurs noms figurent dans la mazarinade *le Ministre d'Etat flambé*, sont, avec la fameuse paumière MARGOT au XVe siècle et FESSON à la fin du XVIe, les premiers paumiers dont les noms nous soient parvenus. De leur talent, de leur façon de jouer, de leurs forces respectives, nous ne savons rien ; tout ce que la chronique nous apprend sur Fesson est que c'était un tres bon joueur et qu'il avait dû à son talent d'entrer au service du cardinal de Guise, ce qui lui donna les moyens de sauver la vie à de Thou en 15[illegible], pendant la Ligue.

Déjà à cette époque les paumiers étaient assez nombreux et

assez puissants, en raison de leurs relations fréquentes avec les seigneurs de la cour, pour obtenir certains privilèges. Ils se formèrent en 1610 en corporation ou maîtrise sous le titre de COMMUNAUTÉ DES MAÎTRES RAQUETTIERS, *faiseurs d'éteufs, de pelotes et de balles*, et, en vertu de cette charte octroyée par le roi, les marqueurs étaient obligés, avant de passer paumiers, de faire un stage comme *apprentis* d'abord et ensuite comme *compagnons*. Cette communauté était gouvernée par quatre jurés, qui recevaient les apprentis et faisaient des visites tous les mois. On élisait deux de ces jurés chaque année et ils restaient deux ans en charge. L'apprentissage était de trois ans, et le brevet devait être enregistré par les jurés. Les aspirants à la maîtrise devaient faire un *chef-d'œuvre*, à l'exception des fils de maîtres qui en étaient dispensés. Les veuves jouissaient des mêmes privilèges que leurs maris tant qu'elles restaient en viduité; elles pouvaient « continuer les apprentis commencés par leurs maris, mais non en obliger de nouveaux ». Seuls les paumiers avaient le droit de tenir les Jeux de Paume, de fabriquer les raquettes et les balles dont on se sert pour ce jeu et pour celui du *volant*. De par cette charte, le Jeu de la Paume et la fabrication de ses instruments furent élevés au rang d'un art, l'*Art de la Paumerie*, le seul jeu prenant rang dans la liste des Arts et Métiers, décrits plus tard (1767) par Garsault dans l'*Académie Royale*. La charte royale donnée aux paumiers-raquettiers, enregistrée au Châtelet le 13 novembre 1610, fut renouvelée sous Louis XIII, en 1627. Ce fut sans doute pour exclure des Jeux de Paume les *naquets*, comme on appelait les marqueurs d'autrefois et protéger les joueurs contre les vols d'argent, de balles, voire même de vêtements, si fréquents à cette époque, que les paumiers-raquettiers obtinrent sous le règne d'Henri IV le privilège qu'ils sollicitaient. Le roi n'ignorait pas les vols qui se produisaient dans les Jeux de Paume, témoin cette anecdote que nous donne L'Estoille dans son *Journal* (24 septembre 1594) et dont le roi s'amusa fort : « A l'instigation de l'avocat Ducret, qui dit à Sa Majesté que si elle vouloit

avoir du plaisir, qu'elle fît fouiller un naquet qui faisait le mitouard sous la gallerie, et qu'on lui ostat son manteau, qu'on lui trouverait une grosse de balles qu'il avait dérobée; le roy commanda à M. d'O. de ce faire. Et luy ayant esté trouvé ce qu'il avoit dit, le roy en rit bien fort : et ayant fait venir le naquet, l'arraisonna assez longtemps et en tira du plaisir. »

Les naquets n'étaient autres que des vagabonds sans aveu, qui remplissaient alors les fonctions de marqueurs. Les naquets n'étaient pas les seuls filous des tripots; d'autres filous s'y glissaient et y faisaient leurs coups, soit en dérobant l'argent des enjeux, soit en trichant au jeu : on les nommait les *matois*.

Les naquets, avant que les statuts de 1610 les eussent mis au triage, étaient d'ordinaire de moitié dans les coups de ces matois et de moitié dans leurs profits. Mais si les naquets disparurent, la race des matois se perpétua, car nous avons vu ces maîtres escrocs, ces aigrefins, parcourant plus tard la province et les tripots de Paris, cachant leur jeu pour faire de nombreuses dupes. Cependant la bande des naquets comptait parfois quelques honnêtes gens, du moins par occasion. Le pauvre diable qui sauva la vie au jeune Caumont La Force pendant la nuit de la Saint-Barthélemy, était de ce nombre. Il était venu d'abord, il est vrai, pour faire son métier de naquet, c'est-à-dire de voleur, en tâchant de dépouiller le cadavre du père et des frères, étendus sur la place même où ils avaient été frappés près des remparts, non loin de la Croix-des-Petits-Champs. S'apercevant que le jeune Caumont n'était point mort, il prit pitié de lui, et, oubliant ce qu'il était venu faire, il sauva l'enfant et le porta chez sa tante, Mme de Biron, à l'Arsenal. Une pension qui lui fut payée exactement toute sa vie fut sa récompense.

Sous Louis XIV, nous trouvons d'autres paumiers fameux et dans une situation heureusement différente de celle de leurs prédécesseurs. Ce sont Cousin, Saumur et Sercot pendant la Fronde et le siège de Paris. Puis les deux Jourdain, Le Page, Clergé et Servo (peut-être faut-il lire Sercot, comme plus

haut), qui n'eurent d'autre souci que le jeu dans lequel ils excellaient, ce qui leur valut la faveur du roi. Ils jouèrent devant lui à Fontainebleau, l'émerveillant par leur adresse, et obtinrent le droit de jouer publiquement ou, pour mieux dire, de donner des représentations de leur savoir-faire dans un des Jeux de Paume de Paris. Nicolas CRETTÉ, moins connu, était paumier du roi et tenait le Jeu de Versailles.

C'est devant Louis XV encore enfant qu'eut lieu à Compiègne une curieuse partie entre M. DE VIZÉ et le duc d'ESTRÉES; nous ne pouvons résister à la tentation de la faire connaître à nos lecteurs telle que M. Dufort de Cheverny la raconte dans ses *Mémoires* (tome II, p. 37) et telle qu'il la tenait de la bouche de M. de Vizé : « Je pariai un jour, dit celui-ci, contre le duc d'Estrées, que je jouerais une partie de paume contre lui et que je gagnerais. Je devais avoir des bottes fortes, un large baudrier et une épée de Cent-Suisse; par-dessus tout cela un tambour, une baguette dans la main gauche, ma raquette de l'autre et une pipe dans la bouche. Chaque fois que je casserais ma pipe, je devrais perdre quinze; chaque fois qu'avant de relever la balle je ne frapperais pas un coup de baguette, je perdrais trente. Il me donnait trente et bisque par jeu; la partie était en six jeux. Je m'étais exercé; le roi, toute la cour en étaient instruits, et il fut convenu que cette partie extraordinaire se ferait à Compiègne.

« Je me divertis à Paris; je perds mon argent. Je me rappelle mon pari. Je n'avais pas le sol pour me rendre à Compiègne. Je pars à pied, mon épée sous le bras. Je rencontre un gaillard qui allait aussi lestement que moi; nous nous accostons; il franchissait les fossés, les haies : j'en fais autant; je me pique, je parie, je perds; je mets l'épée à la main, il fait de même : il se défendait à merveille. Il me fait une blessure à la hanche, saute le fossé, caracole autour de moi et me met dans une rage dont on n'a pas d'idée, lorsqu'il me dit : « A quoi bon « vous entêter? je vous soignerais par tous les bouts. Écoutez- « moi; j'ai fait tous les métiers : J'ai été prévôt de salle, j'ai été « frater dans une apothicairerie de moines, et depuis deux ans

« je m'exerce dans les troupes de sauteurs pour aller à la foire « Saint-Germain. Vous voyez bien que vous n'avez pas tant de « titres que moi. »

« La paix se fit, continue M. de Cheverny. Vizé montra sa blessure; notre homme la fit soigner, y mit un emplâtre, et les voilà à poursuivre leur chemin, les deux meilleurs amis du monde. Vizé le prend à son service, et ils arrivent à Compiègne la veille au soir de la partie que tout le monde attendait.

« Vizé se présente dans l'arène avec son accoutrement; on peut juger de la gaieté que cela produisit sur des courtisans qui voyaient l'enfant-roi s'en amuser. Vizé, tout à son affaire, n'était pas homme à être distrait; toutes les folies, il les faisait le plus sérieusement du monde. Il joua sa partie et la gagna aux applaudissements universels. On l'accompagna en triomphe pour le faire changer; mais l'étonnement des spectateurs fut grand, lorsqu'on vit qu'il avait sur le devant de la hanche un cataplasme rempli de sang, ce qui ajouta encore au merveilleux de cette partie.

« J'ai été à même de vérifier l'anecdote, dit en terminant M. de Chaverny; le marquis de Souvri, mon voisin (par la terre de Coormeré qu'il avait achetée) m'ayant confirmé le trait comme présent. »

Ce tour de force et d'adresse place M. de Vizé au nombre des meilleurs amateurs de Paume de cette époque.

Nous avons déjà nommé CABASSE, qui a donné son nom à un singulier coup de *bosse d'arrière-main*, sur lequel nous n'insisterons pas, car on en suspecte la possibilité.

C'est dans l'ouvrage de M. de Man... x, publié en 1783, que nous trouvons les premiers renseignements sur les joueurs de Paume remarquables à partir du XVIIIe siècle. A cette époque (de 1740-1753), ils étaient au nombre de quatre : CLERGÉ, FAROLAIS l'*aîné*, BARCELLON le *père* et BARNÉOU. CLERGÉ était le plus fort de tous, à cause de la violence de son premier coup, violence qui n'excluait pas la précision. Il était aussi le meilleur joueur de son temps dans la partie de quatre, ne prenant que les balles

qui lui revenaient, laissant les autres à son partenaire, quelque faible qu'il fût et offrant ainsi un contraste marqué avec la plupart des forts joueurs, qui accaparaient le jeu.

Barcellon, le père de l'auteur du livre dont nous avons eu l'occasion de parler, se distinguait par la vigueur de son coup, sa remarquable volée et la variété de ses ressources.

Farolais l'aîné n'était pas aussi fort que les deux joueurs précédents, mais il avait un jeu plein de grâce et d'activité.

Barnéou, qui était très petit, suppléait à la vigueur par une adresse extrême à se servir des ouverts.

Parmi les meilleurs amateurs vers 1760, on cite MM. de Monville et Gaulard à Paris et M. Bolandri à Orléans. Ce dernier pouvait rendre près de *quinze* aux deux autres. Mais le plus fort amateur de France à cette époque était sans contredit M. Reverdy, de Chalon-sur-Saône. Il réunissait toutes les qualités d'un bon joueur : un jugement sûr, une offensive vigoureuse et une défense opiniâtre. Il était grand, avait une excellente volée et conservait toujours son sang-froid, même dans les parties les plus intéressées. Malgré cette réunion de qualités, rare chez un amateur, il y en avait alors deux en Angleterre, MM. Hawkins et Price, qui pouvaient tenir tête à M. Reverdy, et même, d'après l'auteur français que nous citons, le premier de ces deux joueurs avait une certaine supériorité sur lui.

Au nombre des amateurs qui se sont signalés vers la fin du XVIII[e] siècle, citons parmi les plus connus : MM. Desjobert, de Can de Chatteville, de Bertemon, de Vomarde, Meunier et le marquis de Champcenets. M. Desjobert fut un des meilleurs élèves de Masson, dont il fut aussi l'émule; malgré une constitution faible, il avait une supériorité marquée sur les autres amateurs. Lorsqu'il prenait sa leçon avec Masson, il avait l'habitude de chausser des souliers lestés de plomb, pour s'entraîner aux reprises éloignées et aux coups difficiles. Des autres nous n'avons que les noms, mais tous excellaient d'une façon ou d'une autre. La province produisit également à cette époque de bons

joueurs, entre autres MM. Imbert et Ricard, tous deux de Lyon ; le premier était de première force et le second réussissait surtout dans les parties de quatre.

Les plus remarquables paumiers de la fin du siècle et du commencement de celui-ci ont été, en France : Masson, Bergeron, si célèbre par ses coups de bosse et de brèche, Charrier *père*, les *frères* Barcellon, Marchesio et en Angleterre *Philip* Cox, plus connu sous le nom de *Old* Cox.

Masson, « le grand Masson, le père des Paumiers », comme l'appelle M. de Wailly, était né à Paris en 1740; à vingt-cinq ans il était déjà dans toute sa force et avait une incontestable supériorité sur tous ses contemporains. Charrier *père*, qui tenait le Jeu de Paume de la rue Vendôme, nommé Jeu du Comte d'Artois, était le seul qui eût pu prétendre à lutter contre lui. Il possédait des moyens brillants, entre autres la netteté et la sûreté de sa parade des coups de bosse et la vigueur de son attaque du dedans. Mais Masson, avec une exécution tout aussi remarquable, possédait un jugement supérieur à celui de son rival et un art étonnant de prendre son défaut. Charrier, tenu sans cesse en éveil et en suspens par les surprises du jeu de son adversaire et indécis sur le choix des positions à prendre, perdait une partie de ses moyens. Aussi Masson pouvait-il lui rendre près de demi-quinze. C'était sa science, sa conduite du jeu qui lui permettait de rendre cet avantage à un joueur dont l'exécution ne le cédait pas à la sienne.

L'une des plus célèbres parties jouée par Masson fut celle qu'il joua à Fontainebleau devant le Roi et la Cour contre Clergé et Charrier, en leur rendant demi-quinze. C'est de lui qu'on cite le tour de force suivant, qui paraît un miracle d'adresse et d'agilité : On plaçait deux tonneaux, l'un du côté du dedans et l'autre du côté de la grille. Masson donnait le service étant dans le tonneau, en sortait pour jouer la balle et devait y rentrer avant que son adversaire eût repris la sienne ; de l'autre côté, il attendait le service dans son tonneau placé

près de la grille, en sortait pour prendre le service et y entrait en un clin d'œil. Et ce n'était pas, dit-on, contre de faibles amateurs qu'il jouait une telle partie! Man...x nous apprend que Masson portait des lunettes, chose assez remarquable à cette époque, et qu'il avait inventé une manière ingénieuse de reprendre la balle tombant perpendiculairement du toit et tout près du mur, en la recevant sur sa raquette et en la jetant par-dessus la corde.

Masson avait tenu deux Jeux de Paume, un rue Mazarine et celui de la rue de Grenelle-Saint-Honoré. Grâce à son esprit d'ordre, il avait amassé une petite fortune et était devenu propriétaire du Jeu de la rue Mazarine et d'une maison qui en dépendait. Il eut trois fils, dont un seul a joué à la Paume, sans dépasser une force médiocre. Sa femme, au contraire, avait des dispositions pour ce jeu et le pratiqua. Mais, dit Man...x, elle avait un caractère détestable et contestait tous les coups, au grand désespoir du marqueur, qui n'osait jamais se prononcer contre sa patronne. Son mari, qui n'en avait pas moins peur, donnait toujours raison à « son petit coco », de sorte qu'elle trouvait rarement des adversaires de bonne volonté.

Ce que notre auteur nous apprend sur BERGERON, c'est qu'il devait venir de Nevers, où son père tenait le Jeu de Paume. C'était, dit-il, un jeune joueur distingué, doué d'une exécution brillante et complète, qui s'alliait à un grand jugement et à une prudence merveilleuse. C'était lui qui, après Charrier, approchait le plus du grand Masson.

Barcellon le père, que nous avons cité parmi les paumiers remarquables du XVIIIe siècle, eut deux fils; ils naquirent à Grenoble, cette pépinière de tant de joueurs célèbres, des Bergeron, des Blanchet, des Barre. Ils marchèrent sur les traces de leur père et devinrent, l'un et l'autre, de très forts joueurs. Pierre Barcellon était, dit M. de Man...x, un joueur particulièrement gracieux, bien bâti, un modèle de précision dans son jeu, et de courtoisie et d'honnêteté dans son caractère et sa conduite. Il est l'auteur du rare et précieux petit traité sur la Paume que

nous avons cité plusieurs fois. Il y parle de son frère *Joseph* et dit que, de tous les joueurs français, c'était celui qui reprenait le mieux la balle d'arrière-main, spécialement contre le mur du fond.

Le *Sporting Magazine* de Londres, de l'année 1802, rend compte d'un match qui eut lieu entre Barcellon et Cox jeune. Le match fut gagné par Barcellon.

Le jeune antagoniste de Barcellon, *Philip* Cox, âgé de vingt ans, surnommé plus tard *Old* Cox, devint par la suite un des plus forts paumiers de tous les temps. Né en 1779, il commença par être marqueur à Oxford, puis passa en la même qualité à Londres, dans le Jeu de Haymarket, qu'il tint de très bonne heure jusqu'à sa mort, en 1841, à l'âge de soixante-deux ans. Ce qui prouve sa grande force, c'est qu'il ne reçut jamais plus de demi-quinze et bisque de Barre, le plus grand joueur de Paume connu.

Nous trouvons dans le recueil déjà mentionné le *Sporting Magazine*, le compte rendu de deux matchs, joués entre Cox, le propriétaire du Jeu de Paume de Haymarket, et M. Marchesio, de Paris, fils du Paumier de la Cour de Turin. Le premier eut lieu le 20 mai 1815. « Cox rendait demi-quinze. Le match consistait en cinq parties et fut gagné par Cox, qui enleva les trois premières dans un grand style. » La seconde lutte entre les deux mêmes joueurs eut lieu le 11 mai de l'année suivante, avec un résultat différent, « Marchesio gagnant facilement les trois parties de suite ». Enfin, quatre ans après, en juin 1819, eurent lieu deux matchs entre Cox et *Amédée* Charrier, le fils du rival de Masson. Ils se terminèrent tous deux à l'avantage du joueur anglais. Les compatriotes de Charrier, présents à cette partie, défièrent Cox de faire une partie contre son même adversaire pour la somme de 300 livres sterling, le match devant avoir lieu à Paris. « Ce pari fut accepté », ajoute la *Gazette*. Mais nous ignorons si cette partie eut jamais lieu, et depuis cette époque jusqu'au moment où Barre parut sur la scène, le vieux Cox put prétendre au titre de champion de la Paume. Barre le lui

enleva en 1829, en le battant avec la plus grande facilité, et il eût pu certainement le faire bien plus tôt. Ph. Cox eut deux fils qui suivirent la carrière de leur père, et tinrent avec lui le Jeu de Paume de Haymarket. L'un d'eux, William James, né en 1806, fut pendant quelque temps le champion de la Paume en Angleterre, jusqu'au moment où cet honneur lui fut enlevé par *Edmond* TOMPKINS, alors âgé de vingt ans, après une lutte acharnée. Nous reviendrons en temps et lieu sur ce dernier joueur, dont la carrière nous offre un intérêt d'autant plus grand, qu'il a eu souvent l'occasion de se mesurer avec les deux plus grands paumiers français de ce siècle, BARRE et « BIBOCHE ».

Avant de passer à la biographie de ces deux paumiers, disons un mot d'*Amédée* CHARRIER, fils du maître paumier du Jeu du Comte d'Artois. Malgré sa difformité des deux pieds, il était d'une très grande force, car il fut le seul qui essaya de jouer avec Barre *à but*. Il avait la spécialité du coup de la descente du toit, qu'il prenait de volée avec un sang-froid imperturbable, tirant jusqu'à onze fois de suite le dedans par la bosse. Amédée, qui était à cette époque le champion de France (Barre n'avait alors que dix-sept ans), traversa la Manche en 1819 pour se mesurer à Londres avec le vieux Cox et, comme on l'a vu plus haut, il se fit battre facilement en deux occasions. Cox battit Amédée dans le second match par huit jeux contre quatre.

Amédée Charrier, nous l'avons dit, est le seul qui ait osé jouer Barre *à but*, mais avec quel succès, l'anecdote suivante nous le dira : Un jeune diplomate anglais, Lord William Harvey, l'un des fondateurs du *Tennis-Club* de Londres, avait à plusieurs reprises exprimé le désir de voir Barre et Amédée aux prises dans une partie *à but*. Barre ne demandait pas mieux, mais Amédée se faisait prier, arguant qu'il était de dix ans plus âgé que son confrère et qu'en raison de la conformation de ses pieds il lui était difficile de jouer en tête-à-tête. L'entente était difficile, mais le diplomate-paumier sut triompher par un

moyen bien simple des objections d'Amédée Charrier. Lord W. Harvey invita les deux paumiers à dîner : le menu fut excellent, les vins de première classe, et Amédée et Barre, aussi bonnes fourchettes que bonnes raquettes, y firent honneur, si bien qu'à la fin du repas Amédée offrait de rendre à Barre un demi-quinze pour bisque.

Les conditions de la partie furent rédigées et signées séance tenante. Elle devait être en 12 jeux et *à but*, pour un enjeu de 25 louis. Barre, qui ne voulait pas demeurer en reste de générosité, paria même une autre somme de 25 louis qu'Amédée ne prendrait pas 4 jeux sur les 12. Il gagna la partie et ses deux paris, par 12 jeux contre 3.

Avec Barre *père* et Delahaye *père*, nous clôturons la liste des paumiers les plus célèbres du commencement du siècle. Barre *père*, paumier de deuxième force, vint à Paris avec sa famille dans le courant de l'année 1808; il s'établit paumier rue Mazarine et il exerça cet état honorablement pendant trente ans. Delahaye *père* fut paumier successivement à Amiens, à Compiègne et à Genève. Il n'était pas de première force, mais son jeu était très élégant et il donnait fort bien la leçon.

Edmond Barre, le Talma de la Paume, comme on l'a surnommé, mais plus familièrement connu de ses élèves sous le nom du « Père Barre » et de « Papa Barre », et en Angleterre de « *Old* Barre », naquit à Grenoble le 2 décembre 1802. Dès qu'il fut dans le cas de tenir une raquette, il reçut des leçons de son père et de Barcellon. A l'âge de quinze ans il se faisait déjà remarquer par son adresse, et en 1820 il était de force à battre les meilleurs amateurs. En 1827, Barre fut appelé à Fontainebleau pour jouer devant le roi qui appréciait fort cet exercice. Il y avait alors à la Cour un assez grand nombre de joueurs de Paume, et parmi les plus zélés et les plus forts citons : MM. le général Preval, le duc de Polignac, le duc de Guiche, le comte de Clermont, le duc et le comte de La Rochefoucauld, le duc de Mouchy, etc. Barre avait vingt-cinq ans; son talent, son adresse étaient tels, qu'il put, en

cette partie, faire la chouette à but contre les deux plus forts paumiers de cette époque, Amédée Charrier et Marchesio. Son jeu, sa manière élégante et facile, la sûreté de son coup d'œil surprirent tous les amateurs, et le Roi lui donna un témoignage de sa satisfaction en le nommant son paumier, avec une pension sur sa cassette. Pendant ce voyage, Barre fit une partie avec le comte de Reignac, officier des lanciers de la garde, rendant tous les murs; il la gagna. Le comte demanda à jouer revanche dans quelques mois; « je vous gagnerai, ajoutait-il, car j'aurai fait des progrès d'ici là ». Barre accepta : « Comte, lui répondit-il, je reviendrai au mois de mai prochain; je vous ferai la même partie, et je m'engage à faire à pied le chemin de Paris à Fontainebleau. » Il fallait un jarret de paumier pour jeter un pareil défi. Le 5 mai, Barre se mit en route à la pointe du jour et à trois heures de l'après-midi il arrivait au rendez-vous, un peu fatigué de cette étape de 64 kilomètres qu'il avait franchie en dix heures. Après une heure de repos, Barre entrait dans le Jeu, faisait la partie convenue et la gagna facilement. Après avoir bien dîné avec son adversaire et quelques amateurs, il fit encore une promenade d'une heure dans la ville, et le lendemain l'intrépide marcheur reprenait la route de Paris, à pied, en compagnie de son collègue Louis Labbé, qui, pour égayer la route, sautait les fossés et faisait des gambades comme s'il n'avait eu que quelques kilomètres à parcourir.

Les amateurs français ne furent pas les seuls qui eurent l'occasion d'admirer le talent de ce paumier distingué; nos voisins d'outre-Manche surent l'apprécier tout autant, si ce n'est plus, que nous. Nous avons vu que Barre se mesura en 1829 avec le « vieux » Cox et le battit facilement. A égalité, Barre n'avait pas encore trouvé son maître, et dix ans plus tard nous le voyons encore passer le détroit pour jouer avec Edmond Tompkins, plus connu sous le nom de « Peter », qui avait succédé à Cox; Barre lui donna demi-trente et une bisque, mais après une lutte acharnée il fut battu. Il continua à visiter

l'Angleterre tous les ans, donnant des leçons, ce qu'il faisait mieux que tout autre, et jouant des matchs à Londres, à Brighton, à Cambridge, à Oxford, etc., ou encore chez des particuliers. Le 1er août 1849, nous le voyons à Brighton, jouant deux matchs contre Cox et Tompkins. En décembre 1849, d'après *Bell's Life*, nous le retrouvons encore une fois à Brighton, jouant une série de parties avec « Peter » Tompkins et son fils Edmond, seul ou avec M. Taylor, le plus fort amateur anglais à cette époque.

En 1855, Barre fut nommé Paumier de l'Empereur, avec une pension de 1200 francs.

Barre fut le meilleur paumier que le monde ait produit et probablement produira. Ses services et ses premiers coups étaient si variés, ses reprises et ses volées si précises, qu'il n'eut jamais d'égal, et qu'il est impossible d'exagérer la réputation dont il jouit des deux côtés de la Manche. C'était un *athlète*, comme l'on dirait de nos jours, dans tout l'acception du mot, et l'anecdote racontée plus haut démontre que sa force physique et son endurance touchaient presque au phénomène. Sa carrière de paumier fut une série de succès ininterrompus, car il ne fut jamais battu *à but*. Peu de joueurs ont possédé, à la fois, les qualités de ce grand paumier; l'aisance et la facilité de son jeu, alliées à la vigueur de son coup et à la supériorité de sa tactique, n'ont jamais été surpassées; une ou deux de ces qualités suffiraient pour faire d'un joueur ordinaire un joueur de premier ordre. Nous puisons ces renseignements dans les ouvrages anglais de M. J. Marshall et de M. J. Heathcote, qui tous deux connurent Barre et surent l'apprécier. M. Heathcote le connut tard, il est vrai, et lorsqu'il était déjà à son déclin, mais le souvenir que lui a laissé notre grand paumier est si vivace et si agréable, qu'il rappelle avec un plaisir bien légitime les heures qu'il a passées avec lui. Il nous le fait voir sous un autre jour que tous ses biographes français et c'est autant son caractère franc, loyal et généreux que sa force comme Paumier que notre auteur admire.

M. J. Marshall n'est pas moins enthousiaste que M. Heathcote du talent et du caractère de Barre. Il l'appelle un grand homme *a great man*, car, dit-il, nous ne craignons pas d'être taxé d'exagération en disant qu'il devait sa supériorité tout autant à ses qualités intellectuelles qu'à ses qualités physiques, et que, par conséquent, il eût été, selon toute probabilité, tout aussi grand quelle que fût la condition dans laquelle le hasard l'eût fait naître.

Les visites de Barre en Angleterre continuèrent pendant toute la septième décade de sa vie, et deux des plus belles parties de quatre qui furent jamais jouées à Lord's furent celles de 1868 et de 1870, entre Barre et G. Lambert contre Edmond et John Tompkins; il joua encore en 1871, lorsque, malade des privations subies pendant le siège de Paris, il fit sa dernière visite à Londres.

C'est là qu'une souscription fut ouverte en sa faveur; elle se monta à 20000 francs en moins de deux mois; le montant lui en fut offert par tous ceux qui avaient admiré son talent pendant les jours de prospérité et qui le plaignaient dans l'adversité.

Barre mourut à Paris, le 13 janvier 1873, à l'âge de 71 ans, quelques mois après la mort de son beau-frère Garcin, paumier à Fontainebleau. Nous donnons ici son portrait, reproduit d'après une photographie conservée dans les archives du Jeu de Paume des Tuileries.

A Barre succéda « BIBOCHE », actuellement maître du Jeu de Paume des Tuileries. Charles DELAHAYE est né le 24 juillet 1825, à Amiens, où son père tenait un Jeu de Paume. Dans le courant de l'année 1840, il fut attaché comme élève au Jeu de Paume du passage Sandrié ; il s'y fit bientôt remarquer par son adresse et par son intelligence. D'une taille au-dessous de la moyenne, il paraissait à cette époque n'être encore qu'un enfant : quelques amateurs auxquels son caractère vif et enjoué avait plu lui donnèrent ce nom de « Biboche », qui lui est resté. Sa taille ne nuisit nullement à ses moyens : elle semblait au contraire lui donner

plus de facilité; il avait un poignet de fer et coupait admirablement la balle. Son adresse lui donnait la même portée que celle des joueurs d'une stature plus élevée, et une facilité toute aussi grande d'arriver à la balle.

Son jeu n'en resta pas moins plein de finesse et d'élégance;



Edmond Barre.

aussi déplore-t-il, comme bien d'autres, la nouvelle école des paumiers qui se distingue de l'ancien jeu par la force et la violence du coup de raquette, principalement à la défense, et si, dit-il, cette manière brutale va en augmentant, la Paume moderne deviendra dangereuse et sera à l'ancien jeu ce que le cochonnet est au billard. Il ne sera plus possible de dire

d'un joueur : « Il a un joli jeu et de belles manières ».

Il joua *à but* avec les deux plus forts paumiers, Barre, son professeur, et Ed. Tompkins, qu'il battit. Ce fut en juin 1851 qu'il se rendit en Angleterre, pour rencontrer son rival anglais, dont il avait déjà battu le père, « Peter », qui était à cette époque le premier paumier d'Angleterre. Il joua Edmund à égalité et le battit, à Oxford d'abord, et quelque temps après au Saint-James-Court. Jaloux de prendre sa revanche, Tompkins s'en vint à Paris en 1858, avec l'intention bien résolue de battre « Biboche » sur son propre terrain, « dans son tripot », comme on disait au XVIIe siècle. Pour se faire la main, Tompkins, qui ne connaissait pas le Jeu de Paris, fit quelques parties avec M. Mosneron, amateur accompli, à qui « Biboche » ne pouvait rendre plus de quinze pour bisque. Battu à but par M. Mosneron, il remit prudemment sa partie avec « Biboche » à une autre année. Au mois d'avril 1860, Tompkins fit sa réapparition à Paris, au passage Sandrié, et un match fut arrangé entre « Biboche » et lui *au plus tôt cinq parties*. Dans ce match, chaque coup, chaque jeu, chaque partie furent contestés avec acharnement, mais les ressources aussi nombreuses

Ce beau portrait, gravé en 1880 par Masson, forme avec ceux de Masson, de Henry Delahaye, de Barre, de Tompkins, une galerie malheureusement incomplète des grands maîtres de la Paume. Il est le produit d'une souscription ouverte par les nombreux élèves de « Biboche », qui ont voulu, en le lui offrant, lui donner une marque d'estime et d'affection. La liste des souscripteurs, document précieux appartenant aux archives de la Paume, porte les signatures de tous les amateurs qui ont fréquenté le Jeu des Tuileries depuis 1871 jusqu'en 1880. Nous y avons relevé les noms de : S. A. I. le duc N. de Leuchtenberg, du Prince Batthyany, du comte Z. Kinski, de MM. le marquis de Saint-Sauveur, le comte C. de Fitz-James, le vicomte Aguado, J. de Lareinty, Robert et A. Hennessy, Ed. de Villeplaine, H. Baudoin, le comte Foy, G. Brinquant, le comte du Bouchage, le comte d'Imécourt, le vicomte de Janzé, le comte (aujourd'hui marquis) de l'Aigle, M. de Mieulle, George Greville, le comte Armand, J. Waddington, A. O'Connor, William A. C. Barrington, R. de Varenne, F. Mallet, M. de Saint-Pierre, le baron M. Gérard, L. de Lafaulotte, C. H. Ridgway, Jean et F. Hottinguer, A. de Sourdeval, etc., etc.



Charles Delahaye, dit « Biboche »

que variées de « Biboche », son énergie indomptable, son service formidable, lui assurèrent la victoire. Le premier jour de ce match remarquable, Tompkins gagna deux parties sur trois; il avait été entendu que la rencontre de ces deux paumiers ne durerait pas plus d'une semaine, l'Anglais étant obligé de retourner dans son pays le plus tôt possible. Malheureusement, le premier jour « Biboche » se blessa accidentellement au bras et il fallut remettre la partie au samedi suivant. Ce jour-là « Biboche » gagna trois parties. Le lundi 15, les deux champions se rencontrèrent de nouveau et commencèrent une partie qui ne dura pas moins d'une heure et demie. « Biboche », qui tenait la tête, cassa sa raquette; Tompkins sut profiter de cet accident et regagna bientôt du terrain en amenant la partie sept à sept, à deux des jeux; l'avantage des jeux fut pour « Biboche »; les adversaires revinrent encore à deux des jeux et firent ainsi jusqu'à trente jeux. Le résultat de la dernière partie resta longtemps incertain, chacun des deux joueurs perdant ou gagnant à leur tour l'avantage des jeux. « Biboche » toutefois réussit finalement à gagner le jeu, la partie et le match, soit cinq parties contre deux. Le gain de cette victoire peut être attribué en grande partie au service formidable de « Biboche », et notamment au *service d'oreille* dont il est l'inventeur.

Ce fut le dernier match public que joua « Biboche »; il dut abandonner tout exercice violent en raison de son état de santé et, à partir de 1880, sacrifiant son coup de raquette à la bonne administration de son Jeu, il dut renoncer à entrer dans le jeu soit pour jouer, soit pour donner la leçon. Néanmoins « Biboche », dont nous donnons le portrait à l'âge de cinquante-cinq ans, dirigea toujours le Jeu des Tuileries avec cette courtoisie affable qui est un des points de son caractère. Il se retira définitivement en 1896, après cinquante-six ans d'une carrière bien remplie, estimé et regretté de tous ceux qui l'ont approché. Il fut remplacé par « Séraphin » GARCIN, le neveu du Garcin qui tenait le Jeu de Paume de Fontainebleau et frère d'Hippolyte GARCIN qui fut longtemps paumier du Jeu de Saint-Pétersbourg.

Masson, nous l'avons vu, aimait à compliquer ses parties de combinaisons difficiles; Louis Labbé, gérant du passage Sandrié de 1840 à 1845, joua une partie en portant Duret, son marqueur, sur le dos; Barre jouait parfois avec des amateurs d'une certaine force, en poussant la balle par-dessous la jambe, ou de la main gauche, et même avec le manche de sa raquette. « Biboche » fit mieux, car on raconte qu'il joua une partie en tenue de marche de garde national, sac au dos, fusil, shako et tout le fourniment complet. On ne peut exagérer l'incommodité d'un pareil accoutrement; outre le poids et la difficulté de jouer avec un fusil, baïonnette au canon, dans la main gauche, le ceinturon et la giberne devaient enlever au joueur ses moyens d'action et lui occasionner une fatigue excessive.

MM. de Nanteuil de Lanorville et Boichard peuvent être considérés comme nos meilleurs amateurs d'avant 1830; de leurs exploits nous savons peu ou prou. Mais ce que nous pouvons dire, c'est que M. de Nanteuil fut sans contredit un des plus brillants joueurs connus.

« Biboche » nous a raconté l'anecdote suivante sur cet excellent amateur et sur un joli coup de plafond auquel il assista. Rappelons qu'à cette époque le plafond était bon; il le fut jusqu'en 1861, époque à laquelle le jeu du passage Sandrié fut exproprié pour la construction du nouvel Opéra.

M. de Nanteuil jouait quelquefois avec un de ses amis en lui rendant tous les murs; l'enjeu était un dîner. Ce jour-là, M. de Nanteuil avait contre lui 7 jeux à 6, 45 à 30 du tout et chasse *un* à tirer, en changeant de côté pour tirer la chasse. L'ami croit avoir partie gagnée et, dans sa joie, nargue son adversaire en faisant le simulacre de jouer du violon avec sa raquette, ajoutant : « Ce n'est pas moi qui paierai le dîner! » La partie reprend; M. de Nanteuil, qui tirait la chasse un, prend la balle à la descente du toit et vise son ami qui prend peur, arrête la balle, non pour la jouer, mais pour se garer, perd le coup et la partie. Ce fut au tour de M. de Nanteuil de le narguer. Quelque temps après, ces deux mêmes joueurs recommencèrent le match;

dans le courant de la partie, le même coup se présente, c'est-à-dire une chasse *un* à tirer par M. de Nanteuil. L'ami, qui n'a pas oublié la façon quelque peu vigoureuse avec laquelle son adversaire prend la balle à la descente du toit, s'avance à pas mesurés jusqu'à la raie du second et se précipite à plat ventre dessous la corde du jeu. M. de Nanteuil s'en aperçoit, joue



M. Mosneron.

vivement le service en poussant fortement la balle au plafond; celle-ci retombe sur le dos de son adversaire, qui naturellement perd encore la chasse.

M. Mosneron, dont nous avons déjà parlé et à qui « Biboche » ne pouvait donner qu'un demi-quinze et une bisque, succéda à M. de Nanteuil comme premier amateur de France. Son service et son premier coup n'avaient rien de bien remarquable, mais il y suppléait par une grande adresse et possédait surtout des ressources variées qui le faisaient égaler les paumiers les plus expérimentés. M. Heathcote le considère comme étant

plus fort que son rival anglais M. C. G. Taylor. Il avait un service tourné qui forçait son adversaire jusqu'à la ligne de passe et même au delà et en rendait la reprise extrêmement difficile. Son jugement rapide lui permettait de prévoir les coups et, s'avançant vers les galeries, il se plaçait de façon à pouvoir prendre la balle de volée et la renvoyer contre le tambour avec une précision infaillible. Ses parties à Paris avec Tompkins furent les dernières qu'il joua. Antoine-Anselme Mosneron était né à Nantes et mourut à Paris le 29 mars 1869, dans sa cinquante-neuvième année. M. J. Marshall fait en ces quelques lignes le panégyrique de ce brillant joueur : « Le meilleur et le plus naturel des hommes; le plus habile des joueurs ; le mentor de tous les débutants et pendant longtemps l'habitué le plus assidu du jeu et du dedans. »

Les contemporains de Barre et de « Biboche » en Angleterre qui méritent de trouver une place dans cette monographie des grands paumiers, furent *Edmund* TOMPKINS, le fils de « Peter », *George* LAMBERT et, dans des temps plus récents, Charles SAUNDERS et Peter LATHAM.

Enfin l'Amérique a maintenant le champion du monde, Thomas PETTITT, de Boston (États-Unis).

Edmund TOMPKINS naquit à Oxford en 1826; il est donc plus jeune d'un an que « Biboche ». A l'âge de vingt ans il osa se mesurer avec le « vieux » Cox et le battit; cette partie *au plus tôt cinq*, la plus longue qui ait été jouée, dura plus de quatre heures. Tompkins fut successivement paumier à Leamington, locataire du Jeu de Saint-James Street et, depuis 1866, maître paumier à Oxford. Edmund, avec qui Barre et « Biboche » eurent souvent l'occasion de se rencontrer, et notamment avec ce dernier en 1860, était de la vieille école des paumiers; son jeu gracieux et élégant, presque parfait, contrastait avec celui de l'école moderne, plus rapide et plus vigoureux. A la suite d'un accident survenu en 1869, il dut rester pendant plusieurs années dans l'inaction et se vit obligé, en 1871, de refuser le défi que lui lança G. LAMBERT pour le titre de champion de la Paume.

[redacted]

Né en 1842, Lambert débuta en 1859 comme marqueur du Jeu de Paume de Sabin à Oxford; en 1866 il prit la place du marqueur du Jeu de Hampton-Court et trois ans plus tard fut élevé au rang de maître paumier à Lord's. Lambert est incontestablement le meilleur paumier que les Anglais aient possédé. Barre, qui l'avait souvent vu jouer, maintenait, mû peut-être par ce sentiment de générosité qui lui faisait exagérer la force de ses adversaires et déprécier la sienne, qu'à âge égal il n'eût pu lui donner des avantages. En 1885, J. PETTITT, le joueur américain, se mesura avec lui pour le championnat du monde. Ce match, qui eut lieu le 11 mai à Hampton-Court, *au plus tôt treize parties*, ne dura pas moins de trois jours. Après une défense acharnée de la part de Lambert, alors âgé de 44 ans, Pettitt gagna la partie et le titre de champion par 7 parties contre 5; 58 jeux contre 51 et 361 coups contre 352. Depuis cette époque, ce paumier habile, mais quelque peu excentrique, a conservé son titre, malgré les efforts de Ch. Saunders, qui en 1886 avait enlevé à G. Lambert le championnat d'Angleterre. Pettitt et Saunders se rencontrèrent en 1890, à Dublin, dans le Jeu de sir Edward Guinness. Saunders, correct et froid, possédant un service et un premier coup excellents, coupant les balles avec une rare habileté, Pettitt, doué d'un jugement rapide et d'une activité extraordinaire ainsi que d'une reprise merveilleuse, offrirent aux amateurs le spectacle d'un contraste rare de styles. Pettitt gagna par 7 parties contre 5 et conserva le championnat. Nous avons eu l'occasion de voir le champion américain lorsqu'il vint à Paris en 1887 et joua quelques parties avec les paumiers des Tuileries « Biscon » et Ferdinand. Tous ceux qui assistèrent à ces parties furent d'avis qu'il jouait très bien, qu'il avait un service difficile, beaucoup d'attaque et une défense extraordinaire, mais que sa manière laissait à désirer. Pettitt appartient à la nouvelle école, qui se distingue de l'ancienne par la force et la violence du coup de raquette. D'un autre côté, Pettitt défend cette école, prétendant que « les joueurs français actuels pratiquent la Paume comme on dansait

autrefois le menuet », — c'est-à-dire avec grâce et élégance. — Cette remarque, qui n'a rien de désobligeant, au contraire, dépeint bien la différence qui existe entre le jeu français, qui a su conserver les traditions de l'ancienne école, et le jeu anglais et américain, plus violent et plus brutal, et par conséquent moins élégant. « Biboche » regrette de n'avoir pu, à cause de son âge, se mesurer avec Pettitt, et de ne l'avoir pas eu en face de lui, la raquette en main. « J'aurais essayé, dit-il en riant — quand on lui rappelle cette petite pointe d'esprit du paumier américain — et peut-être réussi, à changer ledit menuet en un galop final plein de gaieté française. »

En 1891, Pettitt ayant renoncé à son titre de champion du monde, Charles Saunders, champion de 1886, lança en 1895 un défi qui fut relevé par P. LATHAM, déjà bien connu comme champion du jeu de Rackets et comme marqueur du Jeu de Paume du Queen's Club. Le match eut lieu à Brighton et fut facilement gagné par Latham (7 parties sur 9, 46 jeux sur 24).

L'Angleterre, qui ne possède pas moins de trente Jeux de Paume, a fourni en ces dernières années toute une pléiade d'excellents amateurs. Plusieurs d'entre eux sont bien connus et appréciés à Paris. Citons parmi eux M. C.-G. TAYLOR, qui pendant quinze ans (de 1843 à 1858) se classa et se maintint le premier de tous les amateurs anglais; nous l'avons vu jouant avec Barre à Brighton en 1849. Il joua à Paris, *à but*, avec M. Boichard, sans résultats; mais, malgré les sollicitations de ses amis, qui eussent voulu le voir se mesurer avec M. Mosneron, dont il était considéré comme l'égal, il ne joua jamais avec lui. Il confia cette mission à son rival d'alors, M. J. M. HEATHCOTE, et quand celui-ci se rendit à Paris en 1880, M. Mosneron lui donna un demi-quinze et ne put le battre. M. HEATHCOTE, champion d'Angleterre de 1867 à 1881 puis de 1883 à 1886, élève de E. Tompkins, ami et grand admirateur de Barre sur lequel il a écrit des « Souvenirs » dont nous avons donné plus haut quelques passages, est né en 1834; il commença à pratiquer la Paume à l'Université de Cambridge en 1852. De 1856 jusqu'à la

fermeture de ce jeu, il fréquenta assidûment le Jeu de Saint-James Street, recevant des leçons de Tompkins. En 1859 et 1860, il recevait un demi-trente de Barre et un demi-quinze de M. Mosneron. En 1861 il était assez fort pour ne recevoir de Barre que quinze et en 1862 un demi-quinze; en 1864 il jouait à but avec ce dernier; ajoutons que Barre était alors âgé de soixante-deux ans. En 1869 il battit G. Lambert à égalité, mais plus tard ce maître Paumier, étant en progrès, le battit en lui donnant un demi-quinze, avantage qu'il fut obligé de réduire plus tard, en 1873, à un quinze pour une bisque. Ces « records » donnent une idée de la force de M. Heathcote, qui a eu pendant longtemps le titre de champion d'Angleterre que l'Hon. A. Lyttleton lui a enlevé en 1887 et que détient actuellement M. H. E. Crawley.

Ce championnat fut institué en 1867 par le Marylebone Club; limité aux membres du cercle seulement, il est joué tous les ans à Lord's et consiste en deux prix, une médaille d'or et une médaille d'argent.

Il existe en outre depuis 1850 un championnat à Oxford et un concours interuniversitaire, entre Cambridge et Oxford, à deux et à quatre.

Notre pays, moins favorisé que l'Angleterre, il est triste d'être obligé de le constater, ne pourra de longtemps encore fournir un aussi grand nombre de bonnes raquettes. Ceci tient à deux causes : la première, que nous connaissons déjà, est le petit nombre de Jeux de Paume existant en France; l'autre est l'absence de ces championnats nationaux et internationaux qui permettent aux joueurs de tous pays de se mesurer entre eux et qui créent une émulation et une rivalité bien faites pour stimuler l'énergie des joueurs. Nous sommes convaincu que la popularité de notre vieux jeu gagnerait à la création de concours tels qu'ils sont organisés en Angleterre pour la Paume, et en France par l'Union des Sports athlétiques pour la Longue-Paume et le Tennis. Des joueurs comme MM. W. Bazin, Brinquant, E. Gillois, A. O'Connor, F. Mallet, de Vial, M. Raoul-

Duval, J. Hottinguer, etc., sauront un jour, le cas échéant, tenir haut le drapeau de la Paume française dans des concours internationaux.

Nous voici arrivés maintenant au terme de la partie historique de ce travail sur la PAUME. Tout ce qui suivra aura pour objet, d'abord la fixation exacte des Règles actuelles de la Paume moderne, puis la description du jeu lui-même, et enfin les préceptes utiles à donner sur la meilleure manière de le pratiquer. En une telle matière nous sentons parfaitement que l'autorité et la compétence nécessaire nous font tout à fait défaut, mais nous espérons que le nom de notre collaborateur, M. H. Delahaye, ou plutôt « Biboche », dont les conseils étaient si appréciés de tous ceux qui ont fréquenté le Jeu de Paume des Tuileries, rassurera amplement nos lecteurs.



[redacted]



DEUXIÈME PARTIE

LE JEU

CHAPITRE I

LA CONSTRUCTION

Il y avait autrefois deux sortes de Jeux : l'un se nommait le *Jeu Quarré*, il est aujourd'hui abandonné; l'autre le *Jeu du Dedans et du Tambour*; c'est celui qui a été conservé et que nous allons décrire.

Les Jeux de Paume forment tous un rectangle, entouré de murs et ayant au moins 7 mètres de hauteur; le bâtiment doit être, autant que possible, dans la direction Est et Ouest, avec le *dedans* à l'Est. Cette disposition permet de placer au Nord le mur principal, où se trouvent les ouvertures d'éclairage.

Pour qu'un Jeu soit dans de bonnes proportions, il doit avoir

au-dessus du carreau. Les espaces compris entre le toit, le mur de batterie et les poteaux se nomment *ouverts*; ces *ouverts* sont garnis d'un filet pour empêcher que les spectateurs ne reçoivent des balles. Ils sont au nombre de quatre de chaque côté du filet ; on dit : l'*ouvert du dernier* (5), *du second* (6), *de la porte* (7) et *du premier* (8) ; les poteaux qui séparent ces ouverts en prennent le nom; ainsi l'on dit : poteau du dernier, du second, etc. Un linteau peint en vert qu'on nomme *bandeau* (9) parcourt le

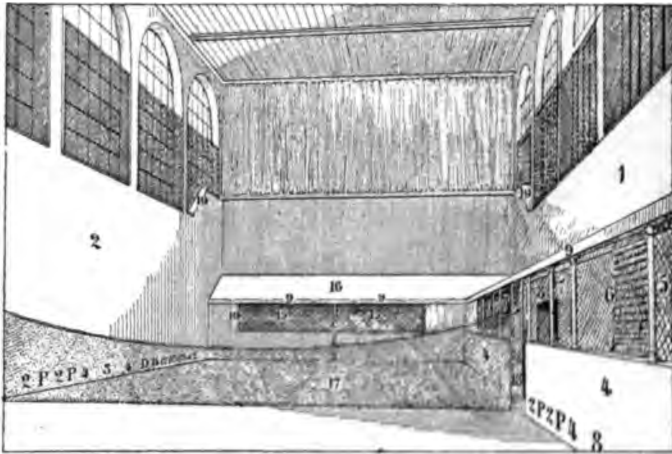


Planche I

Jeu de Paume vu de la grille.

bord du toit au-dessus des *ouverts*; ajoutons que ces toits ont une pente de 45°.

La planche I représente le jeu vu du côté du *dedans*, avec les *ouverts* à gauche. Le lecteur a en face de lui le *grand mur du fond* (10), et le toit de la grille (11); le mur qui retient le toit se nomme *mur* du fond du jeu (12) ; à droite, il remarquera un double mur, adossé au grand mur, et faisant saillie de 1 pied 1/2, soit 45 centimètres : c'est le *tambour* (13), incliné de 45° dans la direction de la grille. Derrière le *tambour*, à une distance de

chasses au dernier, au second et à la porte, se trouvent peints sur le mur deux chiffres 4, qui servent à marquer les chasses intermédiaires entre le dernier et le second, le second et la porte. On annonce alors ces chasses « au dernier la gagne de 4 », « au second la gagne de 4 ». De même, entre la porte et le premier et entre le premier et la corde on remarque un chiffre 2, qui sert à marquer les chasses entre la porte et le premier, le premier et la corde.

Si le lecteur passe du côté de la grille, il verra que de ce côté du Jeu il n'y a point de courtes chasses marquées sur le carreau ; il y a seulement, comme du côté du dedans, des raies transversales à partir de la corde jusqu'au dernier ouvert, et la chute d'une balle y fait chasse. Au delà de la raie du *dernier* jusqu'au mur du fond, il ne se fait pas de chasse; c'est le seul espace dans le Jeu qui en soit exempt. La raie du dernier est en même temps la *raie de service*; elle est à 16 pieds du fond du jeu.

Il y a en outre près de la grille et parallèle au grand mur, une raie qu'on appelle *raie de passe*, dont on verra l'utilité plus loin. Cette raie est à 1 m. 68 du tambour et à 2 m. 13 du grand mur; elle se prolonge sur le mur du fond du Jeu par une raie peinte en vert et marquée d'un P. Enfin il existe une ligne qui, allant du mur du fond du Jeu à celui du dedans, coupe le Jeu en deux parties égales dans toute sa longueur. Cette ligne sert dans les parties de combinaisons où l'un des adversaires *rend la moitié du Jeu* et dans les parties de quatre; pour permettre aux joueurs de mieux juger des coups, la ligne est continuée par un poteau allant jusqu'au toit de la galerie du dedans.

Les murs d'un Jeu de Paume sont en pierre, ou en brique dans les pays où la pierre est trop coûteuse. A l'intérieur, ils sont peints en noir.

C'est en pierre qu'a été construit le Jeu de Paume des Tuileries; les salles de jeu sont de la même grandeur que celles du passage Sandrié. Elles sont éclairées sur chacune des façades latérales par sept grandes baies à plein cintre.

Les salles de jeu sont dallées en pierre de Caen; la partie

supérieure des murs et les piles isolées sont peintes en vert d'eau pâle, pour ne pas fatiguer la vue des joueurs; les piles isolées et les centres des baies à l'intérieur sont rehaussés de filets verts formant enroulement.

Il a été réservé le long des batteries du jeu une galerie où le public est admis.

Le bâtiment qui se trouve entre les deux salles de jeu renferme les chambres d'amateurs, le salon de réunion, l'atelier pour la fabrication des balles et des raquettes, une pièce servant de séchoir; il est construit en briques et élevé d'un rez-de-chaussée.

DÉFINITIONS

Chaque jeu a une langue qui lui est propre. Celle de la Paume, qui date de fort loin, comprend une foule de termes dont il est nécessaire de connaître la signification exacte pour pouvoir bien saisir les règles du jeu et en comprendre le mécanisme.

Nous allons en donner la nomenclature.

Appuyer la balle. Se dit ou bien lorsqu'on pousse vigoureusement la balle, ou lorsqu'on la retient en la coupant, selon la position de la raquette.

A remettre. Coup à recommencer.

Arrière-main. Coup donné de gauche à droite et frappé avec le revers de la raquette, la jambe droite en avant.

Attaque (l'). Celui des deux joueurs qui *attaque* est celui qui reçoit le service.

Avantages. Concessions qu'un joueur fait à un autre pour égaliser les chances de la partie.

Avantages francs. Concessions de quinze ou demi-quinze, trente ou demi-trente ou quarante-cinq ou demi-quarante-cinq.

Avant-main. Coup donné de droite à gauche, la raquette à la hauteur de la ceinture et horizontalement, la jambe gauche en avant.

Balle à la main. Balle très facile à reprendre et offrant l'occasion d'un coup facile.

Bandeau. Linteau placé en appentis entre le bord du toit de la galerie et les montures de cette galerie ou au-dessus des joues des murs.

Batterie. Portion du mur de côté au-dessous des ouverts.

[redacted]

Bisque. Celui des deux joueurs qui reçoit une bisque a le droit de prendre un quinze au moment de la partie qui lui semble le plus avantageux.

Bonne. Expression du marqueur signifiant que la balle a été servie correctement ou qu'elle a été reprise avant son second bond, maintenue dans les limites fixées, et qu'on peut la jouer.

Brèche (*grande*). Petit mur du dedans du côté du grand mur.

Brèche (*petite*). Petit mur du dedans du côté de la batterie.

But (*à but*). Jouer à but, jouer à égalité sans qu'un des adversaires rende des points à l'autre.

Carre. L'angle du bandeau.

Chasse. Coup laissé en suspens par l'un des joueurs et dont la perte ou le gain doit être décidé ultérieurement par un autre coup.

Côtés. Les deux parties du jeu séparées par le filet.

Coup coupé. Manière de prendre la balle de façon à lui imprimer un mouvement vertical ou horizontal contraire à sa direction, ce qui la fait s'amortir et tomber aussitôt qu'elle a touché le carreau et un mur du fond.

Coup tourné. Balle à laquelle on imprime un mouvement de rotation qui contrecarre son effet quand elle a touché un mur du fond et la fait revenir sur elle-même.

Coup de bosse. Variété du coup précédent au moyen duquel la balle, après avoir bricolé contre le grand mur, pénètre dans le dedans sans avoir touché le carreau.

Coup de brèche. On désigne sous ce nom un coup par lequel la balle entre dans le dedans pres de ses encoignures.

Coup de bricole. Un joueur bricole une balle quand, au lieu de chercher à la faire passer directement par-dessus le filet, il la renvoie en la frappant vivement contre un des murs de côté.

Coup de dedans simple. Coup par lequel la balle est lancée dans le dedans en ligne droite.

Coup de cabasse. Le coup par lequel la balle, frappant en bricole le mur du dernier, se jette obliquement dans le dedans. Cette dénomination de *cabasse* vient de ce qu'un paumier de ce nom tirait, prétend-on, ce coup avec succès.

Coup de demi-volée. (Voir *Volée.*)

Coup de poteau. Le coup par lequel la balle frappe le poteau qui partage le dedans.

Coup de volée. (Voir *Volée.*)

Dedans. Grande ouverture pratiquée dans le mur du fond du côté où se donnent les services. Par dérivation, ce mot s'applique aussi quelquefois au joueur qui occupe ce côté du jeu et aux spectateurs qui se trouvent dans cette galerie.

Défendre une chasse. Essayer d'empêcher celui qui tire la chasse de la gagner.

Dernier. La dernière ouverture de la galerie à partir du filet de chaque côté du jeu.

Devers le jeu. Moitié du jeu comprise entre le filet et le mur du fond opposé au dedans, nommé aussi *côté de la grille.*

Doublée. Se dit d'une balle reprise après son second bond, c'est-à-dire après qu'elle a touché deux fois le carreau.

Droits (les). Le devant ou endroit de la raquette où ne se trouvent pas les nœuds.

Faute. Il y a faute : expression du marqueur quand la balle servie ne touche pas le toit de la galerie ou *n'entre pas* dans l'espace devers le jeu où il n'y a pas de chasses, la ligne du dernier étant bonne.

Fond du jeu. Moitié du jeu comprise entre le filet et le mur du dedans; c'est dans cette portion du jeu, appelée aussi *côté du dedans*, que se donne le service.

Friser la corde. Se dit lorsque la balle frôle légèrement dans sa course la corde qui soutient le filet.

Grand mur. Le mur longeant le jeu à droite quand on est du côté du dedans.

Grille. Ouverture placée au coin du mur du fond devers le jeu.

Joues d'en bas. Épaisseur du mur à la petite et à la grande brèche du dedans, à la galerie et à la grille.

Joues d'en haut. Pans coupés aux coins des murs d'en haut.

Mauvaise. Se dit de la balle qui n'est pas reprise conformément aux règles du jeu ou des limites du jeu.

Mettre dessous. Jouer trop bas, de façon que la balle s'arrête dans le filet sous la corde.

Mettre dessus. Le cas contraire.

Moitié du jeu. Dans certaines parties de combinaison, on divise le jeu dans le sens de la longueur en deux moitiés. Celui qui donne l'avantage de la moitié du jeu ne peut jouer, soit du côté du dedans, soit du côté de la grille, que dans la moitié convenue.

Mur de service. Le mur opposé au grand mur au-dessus du toit, à gauche du côté du dedans.

Nœuds (les). Côté de la raquette où les *montants* (cordes qui vont de haut en bas) passent par-dessus les *travers* (cordes horizontales qui croisent les montants).

Ouverts. Le dedans, la grille et les huit ouvertures pratiquées dans la galerie adossée au mur de service.

Parer. Arrêter une balle de volée pour l'empêcher d'entrer dans un ouvert.

Passe. Il y a *passe* quand la balle de service, sans être *faute*, tombe au

[redacted]

premier bond entre le tambour et la raie de passe, ou quand le joueur la reprend ayant les deux pieds entre la raie de passe et le grand mur.

Peloter. Lancer quelques balles préliminaires, avant d'engager le jeu, pour se faire la main, se rendre compte de la souplesse des balles, de la tension de sa raquette et de la finesse de son doigté. C'est le salut avant l'assaut, le galop d'essai avant la course, d'où l'expression « Peloter en attendant partie ».

Pied. La ligne de jonction du mur avec le carreau; on dit que la balle *fait pied*, quand elle frappe cette ligne.

Pied sec. Se dit d'une balle faisant pied sans se dégager aucunement du carreau.

Placer la balle. La faire tomber sur un point déterminé de façon à prendre le défaut de l'adversaire.

Porte. La seconde des ouvertures sous le toit de service à partir du filet, de chaque côté du jeu.

Porte (*la balle porte*). Expression signifiant que la balle rebondit contre un mur après avoir touché le carreau.

Porte et croise. Balle qui porte contre un mur de côté et s'élève pour croiser le jeu et toucher un mur du fond après un bond sur le carreau.

Poteaux. Piliers en bois ou en fer qui séparent les ouverts les uns des autres. Il y en a quatre de chaque côté du jeu : le poteau *sous la corde*, et ceux du *premier*, de la *porte* et du *second*; il y en a également un qui, dans le dedans, continue jusqu'à la hauteur du toit la raie qui divise le fond du jeu en deux parties égales.

Premier (le). La première ouverture de la galerie à partir du filet, de chaque côté du jeu.

Premier coup (le). Le coup par lequel un joueur relève le service.

Prendre le défaut de son adversaire. Placer la balle où n'est pas l'adversaire, qui, au cas où son défaut est bien pris, arrivera trop tard à la balle ou même renoncera à la relever.

Raie de passe. Raie tracée parallèlement au grand mur à 1 m. 68 du tambour.

Raie de service. La raie tracée sur le carreau devers le jeu parallèlement au mur du fond et qui commence au milieu de l'ouvert du dernier.

Raies de chasses. Lignes tracées sur le carreau du jeu pour marquer les chasses.

Rendre tous les murs. les murs du fond, les murs de côté et les ouverts. Divers avantages en vertu desquels celui qui les rend s'interdit de toucher tous les murs de premier bond, c'est-à-dire avant que la balle ait touché le carreau deux fois, ou bien les murs du fond ou ceux de côté et de faire entrer sa balle dans les ouverts.

Second (le). La troisième ouverture de la galerie à partir du filet de chaque côté du jeu.

du second (au cas où il ne serait pas conforme à cette règle, le marqueur doit le prévenir, et le coup est nul).

c) Que la balle servie touche le dessus du toit de la galerie de côté avant de toucher aucune autre partie du jeu, sauf le mur de service, et retombe en descendant du toit sur le carreau dans l'espace compris entre le mur du fond, la raie du dernier et la raie de passe ou sur une de ces raies.

ART. 4. — Il y a FAUTE quand la balle de service ne touche pas le toit de service et ne tombe pas dans l'espace indiqué à l'article précédent.

Si les services coupés, poussés et ajustés touchent la carre du toit de service et retombent en faisant un ou plusieurs bonds sur le toit, le *service est bon*. Si, au contraire, la balle prend le bord du bandeau et revient directement dans le jeu, elle est *faute*. Dans les services *girafe* et *tournés en dessous*, la balle rifle (frise) souvent le bandeau du toit de service et retombe dessus : elle n'en est pas moins faute.

La balle est *faute* lorsqu'elle touche les piliers, les grillages du mur au-dessus du toit et le bandeau; quand, après avoir touché le mur du fond soit au-dessus, soit au-dessous du toit, elle tombe du premier bond au delà de la raie du dernier; elle est également faute lorsque son premier bond se fait sur le toit du fond.

Deux FAUTES consécutives entraînent la perte d'un quinze.

ART. 5. — Une balle faute ne doit pas être reprise.

ART. 6. — Quand la balle de service tombe du premier bond dans l'espace compris entre la raie de passe, le grand mur et la ligne du dernier, il y a *passe*.

ART. 7. — Une *passe* ne doit pas être reprise; mais une balle servie qui n'a pas encore dépassé la ligne de passe tracée sur le mur du fond du jeu, peut être prise de volée, à la descente du toit, quoiqu'elle eût dû faire *passe* si elle n'eût pas été touchée. De même une balle reprise par un joueur n'ayant pas les deux pieds entre la raie de passe et le grand mur est bonne même si elle a dépassé sur le but de service la raie de passe, à condition cependant qu'elle n'ait pas encore touché le grand mur. Si une balle touche le joueur qui reçoit le service ou si la balle de service, avant de toucher le carreau, est reprise par le joueur

quand il a les deux pieds entre la ligne de passe et le grand mur, elle est comptée comme une passe.

ART. 8. — Une passe annule une faute qui vient de se faire avant ce coup.

ART. 9. — Si le joueur qui reçoit le service déclare, avant que la balle ait touché le carreau, qu'il n'était pas prêt, et s'il n'a pas essayé de reprendre la balle, le service est annulé, quand bien même il serait faute. Il annule une faute antérieure. Quand le joueur qui reçoit le service a déclaré être prêt après avoir été interrogé à cet égard, il ne peut pas refuser un second service.

Il arrive très souvent qu'après une faute de service la balle reste devers le jeu, tout près du joueur ou dans ses parages. Dans ce cas il faut, pendant que le marqueur ou le joueur chasse la balle, qu'il prévienne son adversaire en lui criant : « A remettre, je n'y suis pas ». Sans cette précaution, le joueur donnerait, dans l'animation du jeu, un second service tout de suite après l'autre pour effacer sa faute.

ART. 10. — Le joueur qui donne le service le continue jusqu'à ce qu'il y ait deux chasses, ou une seule chasse si l'un des joueurs a 45 ou avantage; les joueurs changent alors de côté et celui qui recevait le service le donne, et réciproquement.

ATTAQUE OU RÉPÉTITION DES COUPS

ART. 11. — Dans l'attaque ou dans la répétition des coups, *la balle est bonne* quand elle est frappée avec la raquette de façon qu'elle passe par-dessus la corde, sans toucher un objet quelconque fixé ou placé dans les ouverts du côté d'où elle est poussée et quand elle ne dépasse pas les limites du jeu.

Le plafond, les fonds et les bandeaux qui se trouvent au-dessus des joues des murs, les piliers, les grillages, sont en dehors des limites du jeu.

ART. 12. — *La balle n'est pas bonne :*

a) Si elle ne remplit les conditions de la règle précédente ; ou

b) Si elle est frappée plus d'une fois :

c) Si, ayant passé la corde, elle rebondit directement et tombe du côté du joueur qui l'a poussée.

Ce cas se présente lorsqu'un joueur à l'attaque manque le dedans ou tire une chasse devers le jeu.

ART. 13. — Toute balle mauvaise ne doit pas être reprise.

La balle est *bonne* si elle touche le poteau de la corde, le haut de la corde, tous les poteaux des galeries de côté.

Si la balle, après avoir touché la carre du tambour, remonte au-dessus, sur le pan coupé, *elle est mauvaise*; mais si au contraire elle revient dans le jeu, *elle est bonne*. Il est très difficile de voir où touche exactement la balle; mais ce qui indique sûrement si elle est bonne ou mauvaise, c'est l'effet qu'elle produit ou la direction qu'elle prend. Cette remarque s'applique également à la balle touchant la carre du toit de service (art. 4).

Quand un joueur *rend tous les murs*, la balle est mauvaise si elle touche avant son second bond un des murs ou si elle fait *pied* (touche en même temps le mur et le carreau).

MARQUE DES POINTS.

ART. 14. — LA DÉFENSE. *Le joueur qui donne le service* marque un quinze (sauf dans le cas prévu dans l'article 9):

a) Si un service bon entre dans le dernier devers le jeu ou dans la grille, de volée ou au premier bond;

b) Si l'attaque ne reprend pas un service bon (sauf quand ce service fait chasse (art. 17 et 19);

c) Si l'attaque ne reprend pas une balle pendant une répétition (sauf quand cette balle fait chasse, art. 17 et 19);

d) Si sa balle, dans une répétition entre dans le dernier devers le jeu ou la grille, si elle tombe sur la ligne du dernier ou entre cette ligne du dernier et le fond du jeu;

e) Si en donnant le service, ou dans une répétition, une balle touche ou retombe sur une autre balle entre la ligne du dernier et le mur du fond devers le jeu:

f) S'il gagne une chasse (art. 20);

g) Si l'attaque perd un quinze (art. 16);

h) Si la balle jouée par son adversaire passe la corde et, prenant le bandeau du fond du jeu ou la carre de la batterie du dedans, repasse de volée du côté du joueur qui l'a poussée.

(*Note a.*) Il arrive quelquefois que sur le service d'oreille tourné la balle fait un bond sur le bord du toit et entre de volée dans l'ouvert

du dernier. Ce cas se présente également pour le service tourné en dessous; la balle rentrant vers la batterie pénètre dans le dernier.

Il arrive aussi quelquefois avec le service girafe que la balle en tombant bonne sur le carreau, près de la raie de passe, rebondit et entre dans la grille. Dans tous ces cas, le joueur qui donne le service gagne le quinze.

ART. 15. — L'ATTAQUE. *Le joueur qui reçoit le service* gagne quinze (sauf dans le cas prévu dans la règle 9) :

a) Si le joueur qui donne le service fait deux fautes consécutives;

b) Si le joueur qui donne le service ne reprend pas la balle dans une répétition (sauf quand cette balle fait chasse, art. 17 et 19);

c) Si lui-même fait entrer la balle dans le dedans;

d) S'il gagne une chasse;

e) Si la défense, pendant le service ou une répétition, perd quinze (art. 16);

f) Si, pendant une répétition, la balle prend le bandeau ou la carre de la batterie devers le jeu et repasse par-dessus la corde.

ART. 16. — *L'un ou l'autre des joueurs* perd un quinze :

a) S'il perd une chasse (art. 21);

b) Si la balle pendant une répétition (sauf le cas spécifié à l'art. 7) le touche lui-même, ou touche ses vêtements, ou sa raquette, sauf lorsqu'il frappe la balle pour la jouer;

c) S'il frappe la balle plus d'une fois avec sa raquette;

d) S'il renvoie la balle en dehors des limites du jeu (voir note, art. 11);

e) Si la balle ne passe pas par-dessus la corde;

f) Si lui-même sort des limites du jeu;

g) Enfin s'il touche la corde avec le corps ou avec la main.

(*Note f.*) Ce cas peut se présenter en partie de quatre; ainsi le coup de la grande bricole oblige le premier à se porter vivement derrière son second pour jouer le coup; si ce dernier, pour ne pas gêner son partenaire ou dans la crainte d'être touché, monte dans un des ouverts ou se réfugie dans la cage du marqueur, il sort des limites du jeu.

(*Note g.*) Exemple également emprunté à la partie de quatre. Le dedans manqué touche souvent le bandeau du toit qui renvoie la balle à la corde; le second, qui est déjà avancé, se porte vivement en avant pour la jouer, et, ne pouvant arrêter son élan, arrive sur la corde.

CHASSES, COMMENT ELLES SE FONT ET SE MARQUENT

ART. 17. Quand une balle jouée

a) Tombe sur un point quelconque du carreau, soit dans le fond du jeu, soit devers le jeu, pourvu toutefois que dans ce dernier cas elle ne tombe pas sur la ligne du dernier ni entre cette ligne et le fond du jeu, elle fait chasse à l'endroit où elle fait son second bond.

Il est bien entendu que la balle jouée, pour faire chasse, ne doit pas tomber dans le côté du jeu où se trouve celui qui l'a poussée.

b) Si la balle entre dans un ouvert autre que le dedans, le dernier devers le jeu et la grille, elle fait chasse à l'ouvert dans lequel elle est entrée;

c) Si la balle touche un poteau des ouverts de côté, elle fait chasse au point du carreau où elle tombe après avoir touché le poteau.

Une balle qui touche le poteau du filet, ou le haut de la corde, et qui tombe du côté opposé au joueur qui l'a poussée, est marquée chasse à l'endroit où elle tombe.

Une balle qui entre dans un ouvert est marquée chasse à cet ouvert, quand même elle aurait touché un poteau adjacent, sans toucher le carreau dans l'intervalle.

Une bricole sur la tête du marqueur fait chasse au marqueur (sous la corde), si elle a passé par-dessus le filet.

Les lignes des ouverts tracées sur le carreau sont équivalentes et correspondent à ceux dont elles portent le nom.

ART. 18. — Dans une répétition, quand

a) La balle revient après avoir fait son premier bond du côté opposé au joueur qui l'a poussée rebondit par-dessus la corde (qu'elle l'ait touchée ou non) et revient du côté du joueur

qui l'a lancée, *elle fait chasse du côté où elle tombe* de son second bond;

b) Si la balle tombe dans le filet du côté opposé à celui qui l'a poussée, *elle fait chasse sous la corde.*

Art. 19. — Quand une balle tombe ou rebondit sur une autre balle (art. 14), *elle fait chasse* à l'endroit où se trouvait la balle qu'elle a touchée.

Il est défendu de pousser les balles en changeant de côté.

COMMENT SE GAGNE UNE CHASSE

Art. 20. — *L'un ou l'autre des joueurs gagne une chasse :*

a) Si la balle fait mieux que la chasse tirée, ou si elle entre dans un des ouverts ou touche un des poteaux des ouverts, plus près du mur du fond que l'ouvert ou la raie du carreau qui correspond à la chasse annoncée: ou

b) Si elle tombe sur une balle, ou tout autre objet sur le carreau, plus près du mur du fond que la chasse à tirer; ou

c) Si l'adversaire ne retourne pas la balle jouée, sauf quand celle ci fait moins bien que la chasse annoncée;

d) Si la balle du joueur qui donne le service entre dans l'ouvert du dernier devers le jeu ou dans la grille; ou si la balle du joueur qui reprend le service entre dans le dedans.

COMMENT SE PERD UNE CHASSE

Art. 21. — *L'un ou l'autre des joueurs perd une chasse :*

a) S'il ne reprend pas la balle jouée, sauf quand celle-ci ne fait pas mieux que la chasse annoncée;

b) S'il reprend la balle jouée et si celle-ci ne fait pas mieux que la chasse annoncée, ou si, en entrant dans un des ouverts ou touchant un des poteaux des ouverts, elle ne fait pas mieux que l'ouvert ou la ligne de l'ouvert pour lequel la chasse est annoncée;

c) S'il reprend la balle jouée et si celle-ci tombe sur une autre balle ou tout autre objet sur le carreau, et ne fait pas mieux que la chasse annoncée;

d) S'il sort des limites du jeu;

e) Si la balle jouée touche soit lui, soit ses vêtements, soit sa raquette, sauf lorsqu'il frappe la balle pour la jouer.

Art. 22. — *La chasse est à retirer*, si la balle de celui qui tire une chasse tombe sur le carreau, dans l'ouvert ou sur une balle, juste à l'endroit où elle a été marquée.

Art. 23. — Aussitôt que deux chasses ont été faites, ou une chasse, l'un de joueurs ayant quarante-cinq ou avantage (voir art. 25), les joueurs changent de côté; le joueur qui a fait la première chasse la défend, tandis que l'autre la tire, et de même avec la seconde chasse.

Art. 24. — Une chasse marquée par erreur est annulée. Si par erreur trois chasses ont été marquées ou bien deux chasses quand l'un des joueurs a quarante-cinq ou avantage, la dernière est annulée.

MANIÈRE DE COMPTER

Art. 25. — *Les points*. Quand un joueur gagne son premier point, il compte *quinze*; quand il gagne son second, il compte *trente*; puis *quarante-cinq*, puis *jeu*. Quand les deux joueurs gagnent alternativement chacun quinze, ou trente, etc., le marqueur annonce : *Quinze à; trente à*, etc. Mais si l'un des joueurs a un ou deux points de plus que son adversaire, le marqueur annonce : *Quinze à rien*, *trente à quinze*, etc. Si les deux joueurs arrivent ensemble à quarante-cinq, le marqueur annonce : *A deux*. Le point suivant gagné par l'un ou l'autre des joueurs est marqué *avantage* pour le gagnant; un point de plus gagné par le même joueur lui donne le *jeu*; mais si au contraire il le perd, les joueurs sont de nouveau à deux, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un des joueurs gagne deux quinze de suite.

Art. 26. — *Les jeux*. Le joueur qui le premier gagne huit jeux, gagne la partie, sauf dans les cas qui suivent :

Si chacun des joueurs a gagné sept jeux, ils sont à deux de jeu, et le jeu suivant est marqué avantage des jeux pour le gagnant. Si le même joueur gagne un jeu de plus, il gagne la partie; mais si au contraire il le perd, les joueurs sont de nouveau à deux de jeu, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un des joueurs gagne deux jeux de suite.

Les joueurs peuvent convenir à l'avance de ne pas compter l'*avantage des jeux* et de décider la partie par le premier jeu gagné quand ils sont *à deux de jeu*; mais il faut que cette condition soit expressément stipulée.

Art. 27. — *Coups douteux*. Le marqueur doit annoncer à haute et intelligible voix les chasses et les coups. Lorsqu'un coup est un peu douteux, le marqueur devra dire vivement : *Jouez tout*, pour que le joueur n'ait pas à hésiter; il devra dire ensuite s'il considère le coup comme bon. Si le joueur n'est pas satisfait de la décision du marqueur, il peut faire appel au dedans. La majorité du dedans confirme ou renverse les décisions du marqueur; faute de galerie, le coup est réglé à l'amiable entre les joueurs. L'appel doit être fait avant qu'un nouveau jeu ait été commencé.

Les joueurs ne doivent pas influencer le marqueur en annonçant la chasse de vive voix ou en la marquant avec la tête de la raquette avant que le marqueur l'ait annoncée. Les spectateurs dans la galerie ne doivent pas non plus donner leur avis sur les coups sans être consultés par le marqueur, ni causer avec les joueurs lorsque le coup est engagé. La galerie peut toutefois et doit rectifier la marque des chasses, coups et jeux, etc., après avoir été consultée.

PARTIES DE TROIS ET DE QUATRE

Art. 28. — Les règles qui précèdent s'appliquent également aux parties à trois ou à quatre joueurs; le service reste le même. Les *seconds* donneront le service, qui sera repris par les pre-

miers; mais si, dans le courant de la séance, les joueurs désirent intervertir les rôles, les seconds pourront primer à leur tour, et ceux qui primaient d'abord pourront seconder.

AVANTAGES

ART. 29. — *Biscon et bisque.* Le joueur qui reçoit un biscon ou une bisque peut la prendre à n'importe quel moment de la partie s'il le juge utile. Sauf dans les cas suivants :

a) Une bisque et un biscon ne peuvent en aucun cas être pris après que le service est donné et que la balle a touché le carreau;

b) Celui qui donne le service ne peut prendre une bisque ou un biscon après avoir fait une faute au service;

c) Le joueur qui désire prendre une bisque ou biscon après que deux chasses sont marquées ou quand il n'y a qu'une chasse, un des deux adversaires ayant quarante-cinq ou avantage, doit la prendre soit avant soit après avoir changé de côté, mais ne peut pas, après avoir passé, prendre sa bisque et revenir dans le côté qu'il vient de quitter.

ART. 30. — Quand un joueur reçoit demi-quinze, demi-trente ou demi-quarante-cinq, il ne peut pas prendre son jeu de quinze, trente ou quarante-cinq avant d'avoir gagné un quinze.

Ainsi un joueur peut perdre quatre jeux de suite sans pouvoir prendre l'avantage qu'il reçoit.

ART 31. — *Moitié du jeu.* Le joueur qui reçoit la moitié du jeu choisit la moitié du jeu dans lequel celui qui donne l'avantage doit placer sa balle du premier bond; celui-ci *perdra un quinze*, si la balle reprise par lui ne tombe pas dans la moitié du jeu convenue. *Mais toute balle poussée par lui :*

a) Qui tombe sur la raie du milieu,

b) Qui touche les poteaux du dedans du premier bond, après être tombée dans la moitié du jeu qui lui est fixée,

[redacted]

c) Qui entre dans le dedans de l'autre côté du poteau, après avoir fait son bond dans sa moitié du jeu, est *bonne* et *compte pour lui*.

Toute balle reprise et bricolée par lui contre n'importe quel mur qui :

d) Tombe dans sa moitié du jeu.

e) Sur la raie du milieu,

f) Touche le poteau du dedans avant de tomber,

g) Touche n'importe quel toit, galerie ou mur, avant de tomber dans sa moitié du jeu, ou sur la raie du milieu,

Est *bonne* et *compte pour lui*.

DEVOIRS DU MARQUEUR

Le marqueur doit :

Appeler les fautes et les passes;

Appeler les coups au fur et à mesure qu'ils sont joués et chaque fois qu'on le lui demande ;

Annoncer à la fin de chaque jeu et de chaque partie, ou chaque fois qu'on le lui demande, quel est l'adversaire qui a gagné le jeu ou la partie ;

Marquer les chasses et les appeler, quand il y en a deux, dans l'ordre dans lequel elles ont été faites ;

Appeler de nouveau les ou la chasse, dans l'ordre, quand les joueurs ont changé de côté, et chacune des chasses quand le joueur a à la jouer.

Il doit indiquer que la balle est bonne, en criant : *Bonne* ;

Décider de tous coups douteux ou faire appel au dedans.

Il doit mettre la corde à la hauteur réglementaire avant le commencement de la partie ;

Veiller à ce qu'il n'y ait pas de balles ni dans le jeu, ni dans les ouverts ;

Mettre la quantité de balles nécessaire dans les auges du dernier et du dedans ;

Après chaque partie, réunir les balles dans le panier.

LE JEU

Le jeu de Paume consiste à lancer et renvoyer, d'après les règles ci-dessus, une balle au moyen d'une raquette, dans une salle préparée à cet effet et dont nous avons donné plus haut la description.

Le jeu se joue à deux, un contre un; à quatre, deux contre deux et enfin un contre deux; cette dernière partie se nomme *la chouette*.

Le sort désigne le joueur qui doit *servir* le premier. Il se place dans le côté du *dedans* et commence en lançant en l'air à 30 centimètres la balle qu'il a dans la main et en la frappant avec sa raquette de façon qu'elle touche le *toit de service* et entre de l'autre côté du jeu, dans l'espace limité par le *mur du fond*, la *raie de passe* et celle *du dernier*. S'il ne remplit pas ces conditions, il y a *faute*, ou *passe* si la balle, après avoir roulé sur les deux toits, dépasse la *raie de passe*. Une *passe* ne compte pas et annule une *faute*. Si le joueur fait deux *fautes* consécutives, il perd un point ou *quinze*. Si, au contraire, la balle est *bonne*, son adversaire, qui a pris position de l'autre côté du filet, côté de la *grille*, ou *devers le jeu*, doit reprendre la balle qui lui est servie, ou bien de volée, ou bien entre le premier ou le second bond, en la faisant passer du côté du *dedans*, soit directement par-dessus le filet, soit en lui faisant toucher les murs ou les toits du fond. Le joueur qui sert retourne la balle, et ainsi de suite alternativement, jusqu'à ce que l'un ou l'autre joueur mette la balle dans le filet (*dessous*) ou en dehors des limites du jeu. Mais si l'un ou l'autre des joueurs manque la balle ou refuse, s'il y trouve un avantage, de la renvoyer en la prenant au premier bond ou de volée, il y a *chasse* à l'endroit précis du carreau que touche la balle à l'expiration de son premier bond, ou, en d'autres termes, au carreau qu'elle frappe en se relevant du second bond. Les lignes marquées en blanc sur le carreau servent à marquer plus facilement les chasses.

Le joueur qui est du côté du *dedans* a toujours ce droit; celui qui est du côté de la *grille* l'a aussi dans certains cas, quand la balle ne fait pas son second bond entre le mur du fond et la raie du dernier ouvert. C'est ce qui s'appelle une chasse *devers le jeu*.

La *chasse*, dont nous reparlerons longuement plus loin, est un coup en suspens; ni l'un ni l'autre des joueurs ne gagne un *quinze*, et le marqueur, qui se tient sur le côté du jeu, annonce simplement une *chasse*. Quand l'un ou l'autre joueur a atteint *quarante-cinq* ou *avantage* ou que deux *chasses* ont été faites, le marqueur annonce: *Passez, Messieurs*; les joueurs changent de côté et le joueur qui a laissé faire la *chasse* essaye alors de la gagner, c'est-à-dire de retourner la balle de façon qu'elle atteigne à son second bond un endroit sur le carreau situé entre le mur du fond et le point où fut faite la *chasse*. Par exemple, si la *chasse* a été faite sur la ligne portant le numéro 4 (*chasse à quatre carreaux*) ou entre les lignes 4 et 5, pour que la *chasse* soit gagnée, la balle devra tomber de son second bond entre le mur du fond et soit le carreau n° 4, soit le carreau n° 5. Autant de fois son adversaire lui retournera la balle, autant de fois le joueur qui *tire la chasse* aura à la jouer, en s'efforçant toujours de placer sa balle plus près du mur du fond que le carreau où la chasse a été faite. Ainsi donc, l'un des joueurs *tire la chasse* et l'autre la *défend*, et cela continue de la même façon jusqu'à ce qu'un des joueurs *fasse faute* et, par conséquent, fasse gagner *quinze* à son adversaire. Si le joueur qui défend la chasse juge que la balle ne tombera pas à son second bond entre le mur du fond et l'endroit où la chasse a été faite, il peut ne pas jouer la balle : il gagnera quand même la chasse et quinze.

Le joueur qui envoie la balle dans la *grille*, le *dedans* ou l'*ouvert du dernier* devers le jeu gagne quinze, soit qu'il gagne aussi une chasse qu'il a à tirer, soit qu'il empêche son adversaire de gagner la *chasse* marquée.

La partie consiste ordinairement en huit jeux et quelquefois en

six. Dans ce dernier cas, les joueurs doivent stipuler, avant de commencer la partie, qu'ils ne la feront qu'en six jeux.

Après cette description sommaire du jeu de Paume, nous allons faire l'application de ces données préliminaires en expliquant le système et les phases d'une partie à deux, à trois et à quatre ioueurs.







CHAPITRE II

COMMENT ON APPREND A JOUER

CONSEILS

AVANT de faire connaitre la partie technique du jeu de Paume, les préceptes relatifs au service, à la reprise de la balle, à la partie de deux, de quatre, qui ne peuvent être mis en pratique avec succès que par des joueurs expérimentés, nous allons indiquer ce que doit faire un commençant pour apprendre à jouer à la Paume et les moyens que doit employer pour s'y perfectionner un joueur parvenu à une certaine force. Mais avant d'essayer d'entreprendre cette double tâche, nous répéterons, après tous ceux qui ont traité ce sujet, que les instructions écrites sur les divers exercices du corps, et surtout sur un ieu aussi varié que celui de la Paume, ne peuvent pas établir des principes bien fixes. De plus, c'est la pratique, et la pra-

tique assidue, qui seule peut faire acquérir une grande force à la Paume. Cependant la méthode enseignée par la théorie doit, dans une certaine mesure, abréger l'apprentissage des commençants et hâter les progrès des joueurs plus avancés. C'est dans ce but que nous adressons aux débutants ces quelques conseils.

Le premier soin d'un débutant sera de faire l'acquisition d'une raquette. Il en choisira une dont le bois est sans nœuds, bien équilibrée, rejetant toutes celles qui paraissent trop lourdes de



Comment on doit tenir la raquette d'avant-main.

la « tête », car il ne faut pas oublier que les cordes augmenteront encore le poids du bois. Le point d'équilibre d'une raquette bien comprise doit se trouver à 6 millimètres environ de la vis. Le poids d'une bonne raquette est de 420 à 430 grammes; plus légère, votre raquette ne serait plus en raison du poids de la balle et pourrait se briser sur un coup violent; plus lourde, elle ne serait pas suffisamment maniable.

Cette acquisition faite, dans sa première leçon le débutant devra apprendre à tenir sa raquette; comme je l'ai déjà dit, il est

[redacted]

impossible, sur ce point, d'établir une règle constante. Les uns la tiennent longue, les autres la tiennent courte. Que l'élève n'accepte aucun dogme sur ce point; qu'il tienne sa raquette aussi naturellement et aussi légèrement que possible, tout en la serrant suffisamment pour que, quand il frappera la balle, elle ne tourne pas dans la main. Pour ce qui est de la position que doit avoir le manche de la raquette dans la paume de la main, il ne peut y avoir deux méthodes; il est vrai que certains



Comment on doit tenir la raquette d'arrière-main.

professeurs ont conseillé à leurs élèves de prendre la raquette, de la placer sur le carreau les doigts en l'air, d'ouvrir le pouce à angle droit et de saisir le manche de telle façon, etc., etc. C'est la méthode que Barcellon appelle « un excellent moyen pour avoir la grâce d'un estropié ». Le moyen le plus simple est de prendre la raquette de la main gauche et de la saisir de la main droite vers le milieu du manche, les ongles tournés vers le carreau, le pouce et l'index réunis sur le côté gauche du manche qui est encerclé par les trois autres doigts. Mais, comme un

sant par un mouvement horizontal bien appuyé, la raquette inclinée légèrement, pour les reprendre à leur premier bond, tantôt d'avant-main, tantôt d'arrière-main, jusqu'au moment où vous aurez appris à placer la balle avec précision, et à bien connaître le moment précis du bond où la balle doit être reprise.

Un autre exercice auquel vous pourrez vous livrer avec profit consiste à faire jeter par le paumier, qui se tiendra un peu derrière vous, des balles sur le toit du dedans, pour les reprendre à leur premier bond et les faire passer par-dessus la corde, tantôt d'avant-main, tantôt d'arrière-main. Cet exercice paraît de prime abord des plus faciles; mais ici encore l'intervention du paumier-instructeur devient nécessaire. Les joueurs en débutant ont une tendance à laisser échapper la balle trop loin devant eux, si bien qu'ils ne peuvent arriver à faire mieux que de la pousser sans appuyer suffisamment; d'autres, en outre, dans leur désir de couper la balle, tiennent leur raquette trop ouverte et ne peuvent arriver à la frapper franchement avec les cordes, mais avec le bois. Ces fautes doivent être immédiatement corrigées avant qu'elles deviennent une habitude, malheureusement trop facile à acquérir.

L'élève devra également apprendre dès le début qu'il est préférable de se placer de manière à envoyer la balle tomber dans le coin du jeu diagonalement opposé à celui où il se trouve, et ceci pour les trois raisons que voici : la première, c'est que ce coup permet à celui qui le donne de couper la balle de la meilleure façon; la seconde, c'est que la balle ainsi poussée passera par-dessus la corde, à son point le moins élevé au-dessus du carreau; et la troisième, qui est une conséquence des deux précédentes, c'est qu'il est très difficile de reprendre une balle ainsi poussée, qui tombe généralement hors de portée de l'adversaire et fait les chasses les plus courtes. N'essayez pas en pratiquant ce coup de raser de trop près la corde; cela est inutile, et en le faisant vous courez de grands risques, sans aucun avantage en perspective.

Vous demanderez ensuite à votre instructeur de vous donner

[redacted]

quelques balles à reprendre, notamment de la façon suivante : Il passera devers le jeu, avec un panier de balles, qu'il vous enverra par-dessus la corde sur les toits, soit à l'avant, soit à l'arrière-main. Chaque balle devra être accompagnée de l'instruction nécessaire pour vous montrer comment elle doit être reprise.

Le moment peut être arrivé maintenant d'apprendre à donner quelques services : deux ou trois seulement pour débuter, tels que le service roulé sur le bord du toit, le service d'un bond sur le toit et un semblant de service ajusté, mur et toit, sans chercher tout d'abord à tourner les balles. Vous trouverez dans le chapitre qui suit la description détaillée de ces services ; le paumier, raquette en main, vous les expliquera, ainsi que la façon de les donner. Cherchez seulement pour l'instant à observer les effets produits sur la balle, par ces différents services, après qu'elle a touché le toit, le mur et le carreau, et, quand vous les aurez bien compris, passez de l'autre côté de la corde pour recevoir quelques services que le paumier aura soin de vous donner avec la plus grande précision. Il pourra commencer par le service sur les deux toits, le service roulé sur le bord du toit, qui donnent de très bonnes balles à reprendre. L'instructeur devra, à chaque reprise, expliquer le pourquoi et le comment des fautes qui auront été certainement commises. En recevant le service, surveillez attentivement le mouvement de celui qui vous le donne. C'est par sa position, par le mouvement qu'il aura imprimé à sa raquette, que vous serez à même de juger le genre de balle qui vous est servie, ce qui vous permettra de prévoir aussitôt qu'elle est partie de la raquette, les angles et les lignes qu'elle formera d'après l'impulsion qu'elle a reçue, sans avoir à attendre le moment où elle produira son effet, si je puis m'exprimer ainsi. De cette manière vous apprendrez comment rebondit une balle suivant qu'elle a été poussée, coupée et tournée de telle ou telle façon. Un joueur encore novice en se précipitant sur les coups s'embarrasse, pour ainsi dire, dans la balle, tandis que celui dont le jugement est exercé se fixe dans un endroit où il

sait que la balle, après ses ricochets, viendra le trouver. On dit de tel joueur qu'il est toujours *bien placé à la balle*. Ne quittez pas la balle de l'œil depuis son départ de la raquette jusqu'au moment opportun — bien court, ne l'oubliez pas — de la reprise; c'est à cet instant-là que vous aurez à appliquer cette loi fondamentale de la Paume, qui consiste à prendre la balle à l'expiration de son premier bond, lorsqu'elle est près du carreau.

Lorsque du premier coup d'œil votre jugement vous à fixé sur la direction d'une balle, vous devez devancer le coup et vous placer de manière que, soit d'avant-main, soit d'arrière-main, vous ayez toujours la balle à côté de vous. Il importe d'arriver par le chemin le plus court au point où il faut relever la balle; c'est à quoi les plus habiles joueurs ne manquent pas, et c'est ce qui fait dire, par le peu de mouvements qu'ils font, que *la balle vient les trouver*.

Le coup *de volée* paraît beaucoup plus facile qu'il ne l'est à vrai dire. S'il est difficile de juger une balle sur le carreau, il est bien plus malaisé de la juger avant qu'elle y arrive, c'est-à-dire en la moitié du temps. La moindre déviation de la raquette enverra la balle dans la corde ou dans le plafond; aussi, pour prendre une balle de volée, ne devez-vous pas la frapper, mais simplement lui opposer la face de votre raquette maintenue avec fermeté dans la main et rapidement placée à peu près à la hauteur de l'épaule, la saignée du bras pliée. Pour la volée d'avant-main, campez-vous fortement sur les jambes et prenez la balle de côté. Si vous voulez appuyer le coup, accompagnez-le d'un léger mouvement de corps en avant. Si, au contraire, votre intention est de retenir la balle pour qu'elle tombe sans porter au fond du jeu après le mur, vous n'aurez qu'à faire une petite retraite de corps accompagnée d'un mouvement d'opposition. Pour la volée d'arrière-main, l'opposition se fait de la même manière, mais le corps du joueur doit être un peu plus incliné en avant.

La *demi-volée* est un coup qui vient tout naturellement à certains joueurs et que d'autres mettent longtemps à saisir. Il se

[redacted]

joue en plaçant la raquette sur un point du carreau aussi près que possible de celui où la balle doit toucher. La raquette doit être placée avec la tête regardant le carreau et à un angle qui renverra la balle, de par l'élasticité même des cordes et sans



[illegible]

employer de force, dans la [illegible] temps d'opposition très [illegible] aussi vivement qu'elle est [illegible]

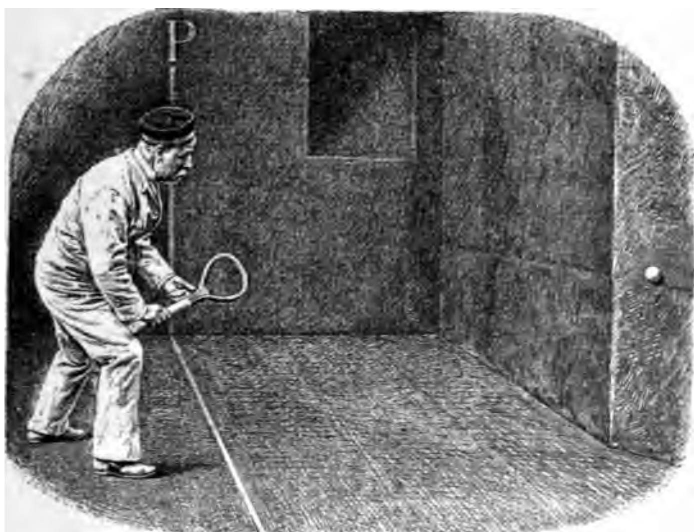
Cette méthode s'applique surtout à la [illegible] au milieu du jeu. Il en est autrement pour [illegible]

les batteries ou le grand mur : dans ce cas l'opposition de la raquette ne suffit pas et le coup doit avoir une certaine force, parce qu'alors il faut lui communiquer un double effet en la faisant bricoler contre le mur, de manière qu'elle remonte assez haut pour passer par-dessus la corde.

Je ne dirai que peu de chose ici du tambour, cette pierre d'achoppement des joueurs; il est impossible d'énumérer les effets nombreux et variés produits sur la balle par cette addition arbitraire au Jeu de Paume. Il faut une longue expérience et beaucoup de jugement pour arriver à connaître les angles différents que forment les balles en revenant dans le jeu après avoir touché le tambuor; bien peu de joueurs acquièrent cette expérience avant plusieurs années de pratique, et l'on peut juger de la difficulté que présente cette partie du jeu par la variété des moyens que le joueur a à sa disposition pour se défendre des balles *après le tambour*. Celles-ci se jouent d'avant et d'arrière-main, de volée et de demi-volée, soit après le mur de la batterie du dernier, soit après avoir porté contre les murs du fond et de côté. L'essentiel est de la faire passer n'importe comment. En général, quand le joueur croit que la balle doit toucher le tambour, il doit se tenir à peu près au milieu du jeu et porter toute son attention vers le petit mur au-dessous de la grille pour le cas où la balle éviterait le tambour. Si elle prend le pied du mur en avant, il y a lieu de la bricoler par un mouvement sec et court; si au contraire elle porte, il faut la diriger vers le dedans à la petite brèche ou la ramener au mur de la batterie. Si le joueur juge que la balle doit arriver sur le tambour, il doit se préparer à la reprendre d'arrière-main en se plaçant un peu en arrière du milieu de la raie du dernier. Si la balle porte avec force et à hauteur d'homme, le joueur devra courir tout en se préparant, pour un coup d'avant-main, vers l'ouvert du dernier dans lequel la balle entre parfois. Dans ces coups, comme dans une foule d'autres, c'est la position de l'adversaire qui doit décider dans quelle partie du jeu la balle doit être placée, pour prendre son *défaut*.

[redacted]

La *parade* est un coup de volée pour empêcher une balle d'entrer dans un ouvert. Cette définition n'est pas tout à fait exacte, car, comme l'indique le mot *parade*, on pare la balle, on ne la joue pas. Toutefois le joueur ne doit pas se contenter d'empêcher la balle, par une simple opposition de la raquette. d'entrer dans l'ouvert; il faut que celle-ci soit retournée par-



Balle après le tambour.

dessus la corde. La parade, particulièrement lorsqu'il s'agit de défendre une courte chasse, est de la plus haute importance et demande une étude spéciale. La raquette, pour le coup d'arrière-main, doit être présentée du côté des nœuds, face à la balle, c'est-à-dire formant un angle droit avec la direction dans laquelle vient la balle; la main gauche peut la soutenir, non pas pour tenir la raquette, mais pour la maintenir en place. Avant tout, la raquette doit être à hauteur de la figure, surtout lorsque la

balle vient directement et avec force, et, nous le répétons, placée face à la balle ; si elle est tenue un peu de côté, la balle, qu'il n'est toujours facile de juger dans son parcours, pourra frapper le bois au lieu des cordes et atteindre le joueur en pleine figure.

Je viens de me servir pour la première fois dans cet exposé du mot *bricole*. Si vous vous reportez au chapitre DÉFINITIONS, vous verrez qu'un coup de bricole est un coup par lequel la balle frappe un des murs de côté ou le mur du fond du côté du joueur qui la renvoie. Je dois mettre en garde les jeunes joueurs contre la *bricole*, qui n'est ni un joli coup ni un coup classique, et je recommande de l'éviter quand cela est possible. Si vous prenez, au début, l'habitude de vous en servir, vous finirez par l'employer à tort et à travers, au mépris des vrais principes de la Paume. Il est cependant bon de le connaître et même de le jouer lorsque le coup l'exige et que l'on ne peut faire autrement, par exemple pour prévenir de demi-volée le coup très coupé avant que la balle ne touche un des murs de côté, ou encore si on ne peut pas à temps se placer à la balle et qu'elle dépasse le corps de deux ou trois pieds : dans ce cas la bricole d'avant-main est nécessaire. Quelquefois la balle, en descendant du toit ou en prenant le pied du mur en avant, va se coller contre le mur de côté : il faut alors la bricoler vivement. Enfin on peut encore avoir recours à la bricole pour reprendre les coups de bosse et de dedans, mais seulement au moment où la balle a un peu dépassé le joueur. Un coup de bricole tourné en dessous augmente sensiblement les effets de la balle et empêche l'adversaire d'en juger la reprise.

Quand vous aurez ainsi peloté pendant quelques mois, une ou deux fois par semaine, soit seul, soit avec votre instructeur, vous serez prêt à pratiquer le jeu, dont vous apprendrez rapidement les règles, la façon de marquer, etc. ; je vous conseillerai alors de faire quelques parties de *restes*. La partie de restes est un excellent exercice pour les commençants, qui, n'ayant point à se préoccuper des *chasses*, peuvent concentrer toute leur attention sur le service et la reprise des balles. Il ne faut tou-

[redacted]

tefois pas en abuser, car si cet exercice oblige le débutant à relever toutes les balles, il le pousse à les reprendre trop rapidement et trop vigoureusement, tendance qu'il faut au contraire modérer, car elle empêche de jouer avec précision. J'aimerais mieux vous voir faire quelques parties avec le paumier ou un ami assez fort pour vous rendre *tous les murs*. Rien ne perfectionne plus le jeu d'un débutant que d'avoir à reprendre des balles venant directement à lui, comme cela se présente lorsque cet avantage est donné.

Attachez-vous à connaître les habitudes de votre adversaire et ses points faibles : vous arriverez à juger plus facilement de l'endroit où il vous enverra la balle, et cela vous permettra de vous placer en conséquence; vous découvrirez ainsi bientôt le défaut de la cuirasse. Ne laissez jamais échapper l'occasion de *prendre son défaut*, c'est-à-dire de lui envoyer la balle de manière que, dans la position où il se trouve, il ne puisse aisément la reprendre, ni même la juger. S'il a de la peine à relever la balle d'arrière-main, attaquez-le de ce côté-là; si sa parade est faible, tirez les ouverts; et enfin si le coup de demi-volée ne lui est pas familier, donnez-lui des balles coupées.

En regardant jouer le maître, vous remarquerez surtout que la supériorité d'un joueur est dans l'attaque, dans ce fait qu'il ne manque jamais de gagner un quinze toutes les fois que la balle lui est donnée *à la main*. La défense, quelque active qu'elle soit, finira toujours par succomber devant un jeu sévère.

Par suite, commencez par vous exercer à ne battre ni les murs, ni les toits, afin de ne pas vous faire écraser et, ayant la balle à la main, affermissez-vous sur vos jambes, et par un mouvement peu développé, venant de l'avant-bras et du poignet, efforcez-vous de « tuer » la balle, selon l'expression américaine.

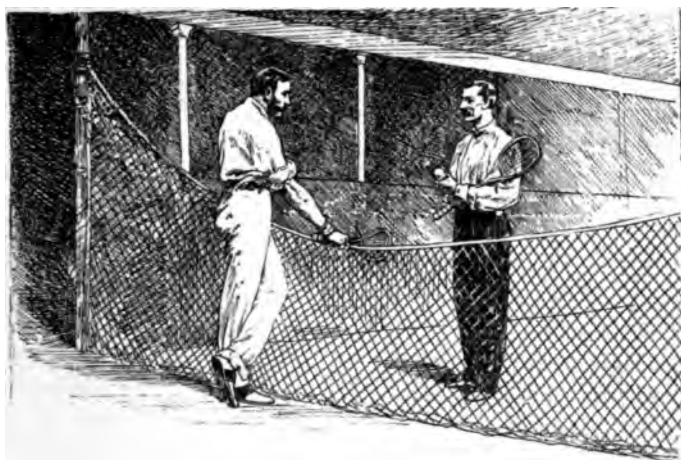
Soyez calme enfin! vous n'en jugerez que mieux les balles. Un joueur trop vif s'emporte sur les coups. Ayez au contraire du sang-froid et de la confiance, et vous arriverez à surmonter bien des difficultés. Ne prenez surtout pas cette fâcheuse et déplo-

rable habitude qu'ont bien des joueurs de se plaindre de tout : de la chance, du marqueur, de leur raquette, des balles, de la chaleur. Vos jérémiades ne feront que donner confiance à votre adversaire, et il saura en profiter.

Jouez pour gagner et pour perfectionner votre jeu, et ne cherchez pas à étonner la galerie par des coups bien au-dessus de vos forces. Barre jouait un jour en Angleterre avec un joueur aussi ambitieux que maladroit, qui, par désir de se montrer, essayait de ces grands coups qui, lorsqu'ils sont réussis, attirent l'approbation des spectateurs; le joueur mettait *dessous* à tous coups. « Ah çà! lui dit Barre en souriant, vous avez donc oublié qu'il y a un filet dans le milieu? »

Jeunes joueurs, n'oubliez jamais cette petite leçon de notre grand paumier.

[redacted]



CHAPITRE III

L'ATTAQUE ET LA DÉFENSE

SERVICES

Le service, on l'a souvent répété, est l'*âme du jeu*, et cet axiome est parfaitement vrai. « Il n'est pas un spectateur attentif, dit M. Lukin dans son Traité sur la Paume, qui n'ait observé l'influence du service. Un bon service, comme une bonne ouverture au jeu d'échecs, gagne généralement l'attaque, ce qui est un avantage considérable. Par un mauvais service, c'est-à-dire par un service dont votre adversaire peut tirer facilement le parti qui lui convient, vous perdez l'attaque et vous restez dès lors sur la défensive. » Nous ne saurions donc trop engager non seulement les commençants, mais même tous les amateurs, à se pénétrer de l'importance capitale du service, et à prendre l'habitude de le soigner dès leurs débuts et de travailler sans cesse à le perfectionner.

M. de Man...x, dans son Traité de 1783, distingue quatre espèces principales de services : service *ajusté*, service *roulé*, service *tourné* et service *martelé*, *piqué* ou *pointé*. Les deux derniers auteurs qui ont écrit sur la Paume, MM. J. Marshall et J. M. Heathcote, n'en comptent que trois espèces : le *service ajusté* contre le mur de service, le *service ne touchant que le toit* et le *service tourné* en dessous, qu'ils nomment aussi *service pied*. On peut dire en effet que tous les services procèdent plus ou moins de ces trois ou quatre espèces principales. Mais il y a des variétés en très grand nombre et il serait beaucoup trop long et même inutile de les énumérer toutes. Nous nous contenterons de citer les plus usitées, en expliquant en même temps la manière de les donner.

Service un bond sur le toit. — Se donne de toutes les places, mais de préférence pas trop loin du mur de la batterie. On enlève la balle un mètre à peu près au-dessus du toit, en ménageant son coup de raquette de façon que la balle ne porte pas après le mur du fond. Ce service, quand il est réussi, gêne fortement les joueurs qui ont un jeu décidé.

Service roulé sur le bord du toit. — Se donne près du mur de batterie et sur la raie de six avec un mouvement de raquette horizontal et à la hauteur de ceinture. On trouve de temps en temps le pied du mur du fond.

Service chemin de fer. — Se donne à 1 m. 50 du mur de la batterie, le plus au fond du jeu possible. On prend la balle basse avec la raquette très ouverte, en soutenant fortement le coup ; si on manque le pied du mur du fond du jeu, l'effet que l'on a produit sur la balle la ramènera sur le mur de batterie dont elle ne se détachera pas, et pourra même quelquefois la faire entrer dans le dernier. Nous recommandons de ne pas le donner continuellement : il épuise les forces et devient monotone. Les gauchers peuvent très bien donner ce service en tournant la balle en dessus; l'effet de leur balle correspond à celui de la balle tournée en dessous par les droitiers.

Service vif très coupé. — Se donne de la raie de quatre près

[redacted]

du mur de batterie en sapant la balle par un bon coup de poignet. Il faut viser à toucher le mur de service à 15 centimètres environ au-dessus du toit et au milieu du jeu à peu près. Bien



Service ajusté.

donné, il tombe très vite après le mur du fond et il est excellent pour défendre les chasses de six à dix carreaux.

Service un bond sur le toit, mur et carreau. — Se donne de la raie du dernier à cheval sur la raie du milieu du jeu; on tient la raquette très ouverte en coupant légèrement la balle qui, ne faisant qu'un bond sur le toit, reste presque sur place au fond du jeu, se colle dans le mur et gêne l'attaque.

Service ajusté et coupé. — Se donne de la raie du dernier au milieu du jeu; il faut tenir la raquette très ouverte, bien se cramponner avec ses jambes sur le carreau et couper fortement la balle en visant le mur 30 centimètres au-dessus du toit de service. Ce service doit être regardé comme le service classique de la Paume. Il peut se donner avec assez de régularité, sans trop de fatigue et il remplit la condition principale de tout bon service, celle d'ôter au joueur qui le reçoit la facilité de donner à son coup l'extension nécessaire.

Service ajusté tourné en dessous et de côté. — Se donne du dernier de quatre, en ménageant son coup de raquette de façon que la balle arrive en haut du mur de service en tir plongeant; alors elle glisse sur le mur, fait un bond sur le toit, charge le joueur et ne se détache pas du mur du fond. Bien ajusté, il gêne beaucoup pour prendre la balle à la descente du toit.

Service d'oreille et retenu. — Se donne de la raie du second, un peu à gauche de la raie du milieu du jeu. On tient la tête de la raquette verticale, à la hauteur de l'oreille, on tourne fortement la balle de côté par un mouvement du corps. La balle produit son effet en sens inverse de la pente du toit, et elle tombe sur le carreau, puis reste sur place avec une légère tendance à rentrer dans le mur de la batterie. Le bond sur le toit doit avoir lieu autant que possible entre la petite joue du dernier et le fond du jeu. Quand ce service est bien donné, il gêne beaucoup pour couper la balle et il est même très difficile de le prendre à la descente du toit. Mais il n'est guère à la portée des commençants et il faut une grande virtuosité pour le réussir.

Service girafe. — Se donne tout près de la batterie, entre la raie de dix et celle du dernier. La raquette doit être tenue très ouverte, et le mouvement qui frappe la balle doit décrire un demi-cercle de droite à gauche, à hauteur de la ceinture. Il faut enlever la balle très haut et la faire retomber à 10 centimètres environ du bord du toit. Nous recommandons de ne pas abuser de ce service et de le réserver pour les situations critiques. La girafe était un des services préférés de Barre. Quand



il le réussissait [illegible] était imprenable.

Service passé. — Ce service [illegible] du joueur, se présente souvent [illegible] les Règles du jeu [illegible] bon pendant quelques semaines [illegible] le reçoit peut et doit même souvent [illegible] du toit, d'avant ou d'arrière-main [illegible] pied sur la raie de passe pour l'avant-main [illegible] jouer pour voir si la balle sera bonne [illegible] elle tombe bonne sur la raie de passe [illegible] entre la balle et le mur.

Service piqué, [illegible] — [illegible] longtemps pratiqué [illegible] tester la correction [illegible] actuelles de la Paume. M. [illegible] fin du siècle dernier [illegible] Pour donner ce service le joueur [illegible] et envoyait la balle de toute [illegible] comme avec un marteau. La balle [illegible] une grande rapidité contre le mur [illegible] plus ou moins élevé [illegible] cipitait souvent presque jusqu'à [illegible] dire, la possibilité de la reprendre [illegible] moindre adresse : tout joueur suffisamment [illegible] bonne taille pouvait le réussir facilement [illegible] sa faiblesse absolue [illegible] balance des forces : c'est donc [illegible] condamné. Mais à quelles marques [illegible] reconnaître si un service est vraiment [illegible] jugent que celui qui est fortement [illegible] toit est piqué. C'est une erreur [illegible] balle *coupée* ne peut pas être piquée [illegible] faire grande attention à la manière dont [illegible] pour pouvoir décider si le service est bon ou à remettre.

REPRISE DU SERVICE

L'ATTAQUE

On dit que le joueur qui relève une balle lancée par son adversaire l'*attaque*, et on appelle *premier coup* le coup que l'on joue pour reprendre un service. Nous allons montrer les principes de l'attaque, en exposant la manière de reprendre un certain nombre des services les plus fréquents.

I. Le joueur qui reçoit le service doit se tenir au fond du jeu, et sur la raie du milieu, la raquette bien en main. Il doit d'abord concentrer toute son attention sur la manière dont son adversaire a frappé la balle, afin de bien juger d'avance sa direction et son effet probable. Dès qu'elle tombe du toit sur le carreau, le jugement du joueur doit intervenir pour lui faire prendre une décision immédiate sur l'opportunité de jouer la balle, en la dirigeant du côté du mur de la batterie ou du côté du grand mur: Si la balle tombe à une distance suffisante du mur du fond, le joueur doit entrer franchement dans la balle, et la couper d'autorité dans le pied du grand mur.

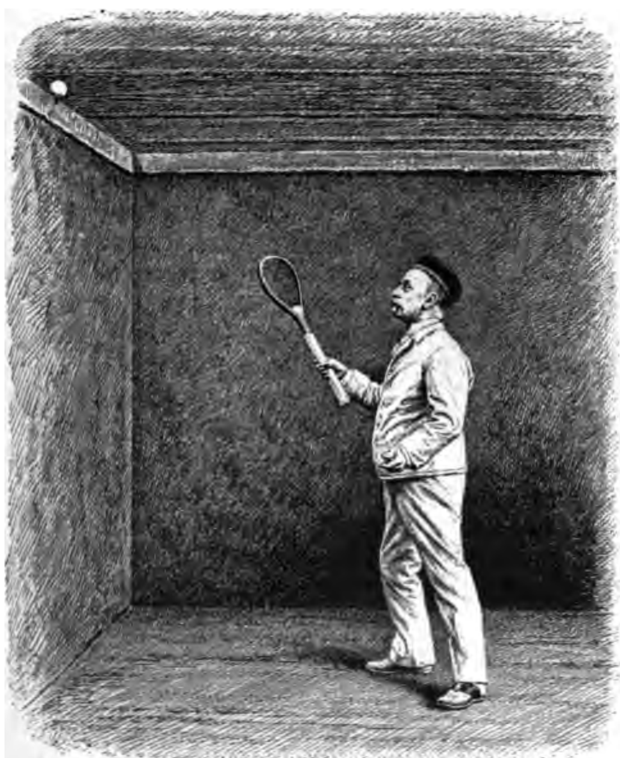
II. Le *service du pied du mur en avant* doit être vivement relevé. On tirera le dedans en droite ligne du côté de la grande brèche, ou, si le bond de la balle le permet, on la ramènera sur le carreau du côté du grand mur, en la conduisant sans la couper.

III. Si le joueur juge que le *service ajusté* ne portera pas après le mur du fond, il le prendra à la descente du toit, soit en coupant la balle au grand mur, soit en tirant la bosse, ou de préférence le dedans du côté de la grande brèche; ce dernier coup est excellent.

IV. Le *service girafe*, en tant que *service à jet continu*, est de nouvelle importation. Les anciens joueurs, paumiers et amateurs, le connaissaient et le pratiquaient en certaines occasions, mais ils n'en abusaient pas. Il doit être joué de la manière suivante : si on juge que la balle restera sur place en tombant sur le carreau

[redacted]

près du mur du fond, on pourra la prendre à la descente du toit en la laissant baisser, ou bien de demi-volée en tirant le dedans



Service pris à la descente du toit.

ou en la coupant, ce qui demande beaucoup de précision et de l'étude préalable.

V. Pour tous les services qui portent après le mur, chargeant ou rentrant, donnés de n'importe quelle manière, il suffit d'être préparé sans se placer définitivement. On laissera baisser un peu la balle, pour pouvoir s'allonger ou se reculer dans le cas où le jugement serait en défaut.

LA DÉFENSE

I. Le joueur qui donne le service doit, aussitôt que la balle a touché le toit, se placer sur la raie de six carreaux, afin de juger



Balle coupée au grand mur.

où son adversaire va l'attaquer. Le corps un peu incliné, il se tiendra prêt à se porter au grand mur ou à la batterie pour jouer d'avant ou d'arrière-main.

II. Il faut se tourner franchement vers le mur de côté quand

[redacted]

on se porte à la balle pour la jouer et la saisir juste au moment où elle va vous dépasser pour la renvoyer en droite ligne.

III. Si, au lieu de jouer en droite ligne, le joueur veut croiser



Balle d'arrière-main.

le jeu, il devra laisser la balle le dépasser un peu, et être d'avance préparé à la suivre. Si on se trouve du côté du *dedans*, il suffit d'appuyer le coup sans trop couper la balle, par la simple raison qu'il n'y a pas de chasses jusqu'au dernier devers le jeu; si l'on est au contraire du côté de la *grille*, on devra

essayer de placer et de couper la balle à la batterie ou au grand mur pour faire une chasse courte avant le mur du fond.

IV. Pour prendre la balle *pied du mur en avant*, le joueur doit la suivre sans se placer, et tenir la raquette basse en la renversant en dedans au moment de frapper la balle par un mouvement de poignet. Il peut, suivant les occasions, tirer le pied du mur de la grille, mur et tambour, la grille ou le dernier. (Renverser la raquette en dedans est le mouvement inverse de celui qui est fait pour l'ouvrir; c'est ce qu'on appelle *coiffer* la balle.)

V. La balle *coupée sur le carreau* doit se jouer avec un petit mouvement de corps en avant : le coup doit être soutenu sans frapper la balle; celle-ci repartira aussi vite qu'elle est venue et ira s'amortir au fond du jeu. Lorsqu'elle touche un des murs de côté et qu'elle s'en détache, on peut la prendre de la même manière.

VI. Si l'on juge que la balle ne portera pas après le mur du fond, ou qu'elle ne se détachera pas du mur de côté, il faut se porter vivement à sa rencontre pour la prendre de volée ou de demi-volée.

[redacted]



CHAPITRE IV

CHASSES ET AVANTAGES

CHASSES

Nous avons vu plus haut, dans la description du Jeu de Paume, ce que l'on entend par une *chasse*; le joueur n'est pas toujours forcé de reprendre la balle jouée par l'adversaire et il jouit de ce droit dans *tout* le *fond du jeu*, et *devers le jeu*, depuis la corde jusqu'à la *raie du dernier*.

Nous rappellerons ici la règle en vertu de laquelle une balle qui tombe sur un objet étranger au jeu, placé soit sur le carreau, soit dans un des ouverts de la galerie, est marquée ***chasse à*** l'endroit du jeu, carreau ou ouvert, où se trouvait le dit objet; il en est de même si elle tombe sur une balle qu'on a laissée séjourner dans le jeu.

On sait également qu'une chasse faite ne cause ni perte ni

gain ; ce n'est que lorsqu'on la tire qu'on peut la gagner ou la perdre.

Quand deux chasses ont été marquées, si l'un des joueurs n'a pas déjà quarante-cinq, les adversaires changent de côté. Celui qui donnait le service le reçoit à son tour. Quand l'un a déjà quarante-cinq, ils changent de côté, ou, en terme de Paume, *passent* après une seule chasse.

Les balles envoyées par les joueurs dans les ouverts déterminent aussi des chasses, à l'exception toutefois de celles qui pénètrent dans le dedans, le dernier devers le jeu et la grille, car toute balle introduite par un joueur dans l'un de ces trois ouverts lui fait gagner un quinze.

Pour ce qui est des balles qui tombent sur le carreau, il est bien évident qu'elles ne peuvent pas tomber toujours exactement sur une des lignes tracées pour marquer les chasses, ni même juste à la moitié d'un carreau. Le marqueur doit donc, autant que possible, en tenir compte. Ainsi, par exemple, dans le cas où la balle est tombée très peu en deçà ou très peu au delà de la raie 8, il annoncera ainsi la chasse : *à 8 la gagne*, ou *à 8 la perd*.

La chasse est marquée à l'endroit du carreau que la balle a frappé à l'expiration de son premier bond; mais si la balle de celui qui tire une chasse tombe sur le carreau juste à l'endroit où elle a été marquée, la chasse est à retirer. Cette règle, qui a toujours subsisté en France, n'est plus adoptée en Angleterre. Quand le coup dont nous parlons se présente, le marqueur annonce : *Chase-off*; le coup est annulé et la chasse ne se retire pas. Notre pratique me paraît la plus rationnelle. Pour qu'une chasse soit gagnée, le principe est qu'il faut que celui qui la tire fasse *mieux* que son adversaire, et de plus il semble fort injuste d'enlever, dans certains cas, à un joueur le bénéfice d'une chasse fort difficile à gagner pour son adversaire. Notre règle a, du reste, en sa faveur l'autorité d'un long usage, puisqu'elle est citée dans l'ouvrage de Scaino cité plus haut.

Il existe encore en Angleterre une pratique différente de la

[redacted]

nôtre au sujet de la balle qui revient après son premier bond par-dessus la corde du côté du joueur qui l'a lancée. Chez nous elle est marquée chasse du côté où elle tombe. En Angleterre elle est marquée chasse à la corde du côté opposé au joueur qui l'a lancée. Ce changement à l'ancienne règle que nous avons conservée n'a eu lieu qu'en 1872.

Si par erreur trois chasses ont été marquées ou bien deux chasses quand l'un des joueurs a quarante-cinq ou avantage, la dernière est annulée. C'était le contraire du temps de Scaino : la première chasse ne comptait pas, et il en donne pour raison que « ce sont toujours les derniers coups qui sont concluants au Jeu de Paume ».

La balle qui, après avoir touché le poteau auquel est fixé le filet, passe par-dessus et tombe de l'autre côté du jeu, a donné lieu dans le passé à des controverses multiples et à des règles différentes. L'ancien usage en France, paraît il, avait été de la tenir pour *bonne* et de la marquer à l'endroit où elle tombait. C'était l'application du vieux principe de la Paume : *marquer où va l'éteuf*. Puis, je ne sais pourquoi ni quand, on est arrivé à considérer le poteau de la corde comme *hors du jeu*, et la balle qui le touchait était déclarée *mauvaise*. C'était encore, nous le croyons, la règle en usage à Paris vers 1860. Un certain temps après, Barre et Biboche, se fondant sur ce que le poteau du filet doit être considéré comme une partie même du filet, ont rétabli l'ancienne règle, et c'est elle qui maintenant fait loi en France.

Il me reste à présenter une dernière observation sur la manière dont les raies de chasse sont tracées dans les deux pays. Nous avons dit plus haut qu'en France les chasses sont comptées à partir de la batterie du dedans par carreaux d'un pied de roi de largeur, qui sont au nombre de 14. Dans les Jeux anglais il y a 6 raies de chasse, distantes d'un *yard* (0 m. 914) l'une de l'autre et 6 intermédiaires, pour les chasses d'un demi-yard, soit 12 en tout. Dans les Jeux français les raies de chasse des ouverts sont tracées du point situé au milieu de chaque ouvert à un point correspondant au pied du grand mur. Mais, outre ces raies, sont

marqués, en deçà et au delà de la raie du milieu des ouverts, un certain nombre de carreaux pour fixer exactement les chasses. Ainsi une chasse peut être *au second la gagne* (ou *la perd*) *d'un*, *de deux*, *de trois*, ou *la gagne de quatre* (*carreaux*), et de même pour les autres ouverts. M. J. Marshall fait observer que si un semblable système était introduit dans les jeux anglais, il aiderait beaucoup le marqueur, et que la marque se ferait avec bien plus de précision; mais il ajoute : « Nous sommes lents à adopter les perfectionnements ».

AVANTAGES

Un des grands charmes de la Paume, c'est que c'est sans contredit le seul jeu où il soit possible d'équilibrer parfaitement les forces les plus disproportionnées. Ce résultat, qui ajoute tant à l'attrait du jeu, s'obtient au moyen des *avantages* que le joueur le plus fort rend à son adversaire; et ces avantages sont si variés, si ingénieusement inventés, qu'une partie entre un novice et un joueur de première force peut offrir à tous deux un intérêt réel et soutenu. Un autre point encore plus important pour la balance des forces, c'est qu'on n'y rend pas seulement un certain nombre de points et de quinze, mais encore qu'au moyen de certaines parties, nommées *parties de combinaisons*, on arrive à retirer au fort joueur tout ou partie de sa supériorité d'exécution, en un mot à entraver, sinon à paralyser son jeu. Voyons d'abord en quoi consistent les avantages de points, qu'on peut appeler *avantages francs*.

Le moindre qu'un joueur puisse donner à un autre, c'est le *biscon*, qui donne seulement le droit d'annuler une chasse et qui n'a vraiment de valeur que quand il est ajouté à un autre avantage. La *bisque* vient ensuite, et le joueur qui reçoit la bisque peut l'employer à son profit dans le cours de la partie au moment où il le juge le plus à propos. C'est un certain talent, disons-le en passant, que de bien savoir prendre une bisque. Elle sert non seulement à gagner un coup, mais encore une chasse

[redacted]

marquée : sa valeur est donc sensiblement supérieure à un quinze. Une ou plusieurs bisques peuvent être données en augmentation ou en déduction d'autres avantages : par exemple, quinze *et* bisque ou quinze *pour* bisque, etc. Il est à peu près admis que trois bisques équivalent à demi-quinze pour bisque. Mais on ne peut guère avoir là-dessus d'appréciation certaine, la valeur des bisques variant suivant le plus ou moins d'habileté des joueurs à en tirer parti. C'est un axiome consacré par le temps que le joueur qui rend des avantages ne doit prendre une bisque que pour sauver un jeu et que celui qui en reçoit doit s'en servir pour gagner un jeu. Mais ce précepte général admet bien des exceptions, suivant les cas si variés qui peuvent se présenter dans une partie.

Quand un nombre de bisques supérieur à trois ou à quatre au plus ne suffit pas pour balancer les forces, on a recours à l'avantage de *demi-quinze*, soit quinze sur un jeu et rien sur le suivant. Puis viennent successivement :

Quinze : un quinze au commencement de chaque jeu de la partie.

Demi-trente : quinze au début d'un jeu et trente au début du suivant.

Trente : deux quinze au commencement de chaque jeu.

Demi-quarante cinq : deux quinze au commencement d'un jeu, trois de l'autre, et ainsi de suite.

Quarante-cinq : trois quinze au début de tous les jeux de la partie.

Si, en principe, une bisque peut être prise quand le joueur qui la reçoit le juge à propos, cette faculté est néanmoins soumise à quelques restrictions, établies par les règles données plus haut. Il n'y a pas lieu d'y revenir. Mais nous avions à présenter une observation sur la différence qui existe entre la règle française et la règle anglaise relativement aux avantages alternatifs, demi-quinze par exemple. Chez nous le joueur qui le reçoit a le droit de prendre son quinze au premier ou au second jeu ; mais il doit faire son choix au premier coup qu'il gagne avant que sa

décision puisse entraver la marche régulière du jeu. Ainsi, quand il aura gagné un quinze, s'il veut prendre sa bisque du premier jeu, il le dira et le marqueur, au lieu de quinze, annoncera trente pour la grille, par exemple. A trente et deux chasses, et à quarante-cinq à trente ou à avantage avec une chasse, il est trop tard pour prendre le quinzes rendu. Les mêmes principes s'appliquent aux avantages de demi-trente et de demi-quarante-cinq.

Outre les avantages précédents, qui ne consistent qu'en un nombre plus ou moins grand de quinzes rendus, il en est d'autres qui résultent, ainsi que nous l'avons dit, de combinaisons destinées à entraver le jeu de celui qui les donne. Nous allons expliquer les plus usitées.

Service sur les deux toits. — La balle servie par le joueur qui rend cet avantage doit toucher le toit de la grille après le toit de service avant de tomber sur le carreau. Cette obligation empêche évidemment de donner des balles un peu sévères. Mais il est possible d'atténuer jusqu'à un certain point la facilité d'un tel service par un mouvement quelconque de rotation imprimé à la balle; en somme, il peut être regardé comme équivalent à quinze pour bisque.

Rendre les ouverts gagnants, tous les ouverts. — Le joueur qui rend ces avantages perd quinze, dans le premier cas, quand sa balle entre dans le dedans, ou la grille, ou le dernier devers le jeu; dans le second cas, quand sa balle entre dans n'importe quel ouvert ou *touche les poteaux des ouverts des côtés.*

On estime généralement que rendre le dedans équivaut à donner demi-quinze et bisque, les ouverts gagnants quinze pour bisque, tous les ouverts à quinze et bisque.

Rendre la moitié du jeu. Cet avantage astreint le joueur qui le rend à placer sa balle du premier bond dans une moitié du jeu convenue en longueur. Il lui est permis de se servir du coup de bricole. Toute balle lancée par lui qui tombe sur la raie du milieu, qui touche le poteau du dedans de volée ou du premier bond après être tombée dans sa moitié de jeu et entre même, dans ce dernier cas, dans le dedans de l'autre côté du poteau, est

comptée pour lui. Il en est de même de toutes les balles qui tombent dans la moitié du jeu qui lui appartient après avoir touché n'importe quel mur et n'importe quel toit. Cet avantage peut s'évaluer à demi-trente.

Rendre les murs de côté. — Le joueur qui les rend perd quinze chaque fois que sa balle touche (avant son second bond) un mur de côté, *un poteau* de la galerie ou entre dans l'un des ouverts de la galerie; mais il peut la jouer sur le toit de cette galerie. Rendre les murs de côté équivaut aussi approximativement à demi-trente et bisque.

Rendre tous les murs. — Le joueur donnant cet avantage perd quinze quand sa balle (avant son second bond) touche un mur quelconque, le poteau d'un ouvert, ou entre dans cet ouvert. Cette partie, très difficile même pour un fort joueur, vaut environ quarante-cinq.

Voilà les parties de combinaisons les plus usitées, et soumises à des règles formulées plus haut. Nous allons en citer encore quelques-unes qui étaient autrefois plus ou moins en usage : *La partie sur les toits*, qui consiste pour le joueur fort à envoyer la balle sur les toits toutes les fois qu'il la relève, sous peine de perdre un quinze. Cette partie, très difficile, ne peut se faire que contre des commençants. *La partie dans six ou huit carreaux* a été très pratiquée autrefois; elle est tout à fait abandonnée maintenant, et remplacée par les parties sans toucher les murs ou les murs de côté, parties plus intéressantes pour les deux joueurs. Enfin, nous avons trouvé dans le Traité de Garsault la mention d'une partie qui n'a été citée, je crois, par aucun auteur depuis lui. Elle était appelée *la partie de la petite corde.* Pour la jouer, on tendait une petite corde au-dessus de la vraie corde à la hauteur du bas du toit, et le joueur qui donnait cet avantage devait toujours faire passer sa balle par-dessus.

On conçoit qu'avec tous ces genres de combinaisons on puisse toujours arriver à équilibrer les parties, d'autant plus qu'aux avantages des murs, des ouverts, etc., on peut ajouter ceux résultant de bisques, de quinzes rendus : c'est ce qui établit la

supériorité incontestable de la Paume sur tous les autres exercices du corps. Le joueur le plus fort, par les difficultés qu'il s'impose, n'a plus à ménager son adversaire, et son jeu se perfectionne en raison même de ces difficultés.

Une dernière observation. — Des joueurs de même force peuvent avoir un jeu si différent, que certaines de ces parties de combinaisons seront bien plus difficiles pour les uns que pour les autres. Ceux dont l'habileté consiste, par exemple, à tirer un grand parti des ouverts, auront bien plus de peine à rendre les murs de côté que les joueurs dont la force réside principalement dans une balle bien coupée sur le carreau. Il faut donc, autant que possible, pour bien équilibrer une partie, tenir compte du genre de force de ceux qui doivent la faire. Cela regarde non seulement les joueurs eux-mêmes, mais les paumiers, quand ils sont appelés à organiser des parties entre des adversaires qui ne se connaissent pas.



[redacted]



CHAPITRE V

PARTIE DE DEUX

Dans son Traité sur l'*Art du Paumier-Raquettier et de la Paume*, M. de Garsault, avant d'expliquer le jeu, s'exprime ainsi : « Les joueurs se présentent soit pour *peloter*, ou *ballotter*, c'est-à-dire pour se renvoyer simplement la balle sans suivre aucune des règles du jeu (c'est un simple exercice), soit pour *jouer partie* en observant les règles. La partie est le jeu lui-même ; on y est astreint à des règles qui demandent de l'adresse et du raisonnement, un coup d'œil prompt et beaucoup d'agilité : on exerce un *art* qui a ses difficultés, et dans lequel il faut du talent pour réussir. »

Voici deux joueurs en présence. C'est le sort qui a décidé du choix des côtés. Le marqueur, qui se tient à côté du poteau auquel est attaché l'un des bouts du filet qui divise le jeu, fait tournoyer une raquette, et l'un des joueurs, avant qu'elle touche le carreau, dit : *Droits* ou *nœuds*. Celui que le sort a favorisé choisit le côté qui lui convient, et prend généralement celui du

C'est un point des plus importants, que nous avons signalé dans notre chapitre sur les *chasses*. Le joueur qui tire les *chasses* fait naturellement tout ce qu'il peut pour les gagner, soit par un coup *de dedans*, soit par une balle coupée vigoureusement dans les coins du jeu. Si son adversaire prévoit que la balle gagnera la *chasse*, il doit la reprendre coûte que coûte; mais, dans le cas contraire, il doit bien se garder de l'essayer. C'est alors que le sang-froid et le jugement jouent un grand rôle, surtout pour les joueurs qui n'ont qu'une exécution médiocre. Combien de jeux et même de parties se sont perdues, se perdent et se perdront à cause de balles prises à tort! Mais, sans nous appesantir là-dessus plus longtemps, supposons que les deux *chasses* en question ont été toutes deux gagnées par le tireur; après chacune d'elles, le marqueur dira : *La balle la gagne* ou simplement : *la gagne*, et il annoncera après la première : *Trente à quinze*, et après la seconde : *Quarante-cinq à quinze* du côté de la grille. Comme les joueurs ne changent de côté que quand il y a une ou deux chasses à tirer, le côté qui vient de défendre et de perdre les deux *chasses* continuera à servir. Si son adversaire, qui a déjà quarante-cinq, gagne, d'une façon ou d'une autre, le quinze suivant, il aura gagné le premier jeu, et le marqueur annoncera : *Un jeu à rien.*

D'après ce qui précède, on voit qu'un jeu peut se décider en quatre coups, si l'un des joueurs gagne successivement les quatre *quinze* qui le composent. Mais, par le fait, c'est ce qui arrive rarement, surtout quand la partie est bien équilibrée. Dans ce cas, les adversaires arrivent continuellement *à deux*, ce qui a lieu quand ils ont tous les deux *quarante-cinq*. Le marqueur annonce *avantage* pour celui qui gagne le premier quinze; si l'autre gagne quinze à son tour, ils reviennent *à deux*, et ainsi de suite, jusqu'à ce que l'un d'eux ait gagné deux quinze successifs. De plus, on peut supposer dans le même jeu un nombre indéfini de *chasses* et par conséquent de changements de côté de la part des joueurs. Nous n'avons pas voulu multiplier ces suppositions, pour ne pas lasser la patience de nos lecteurs. Nous avons seulement

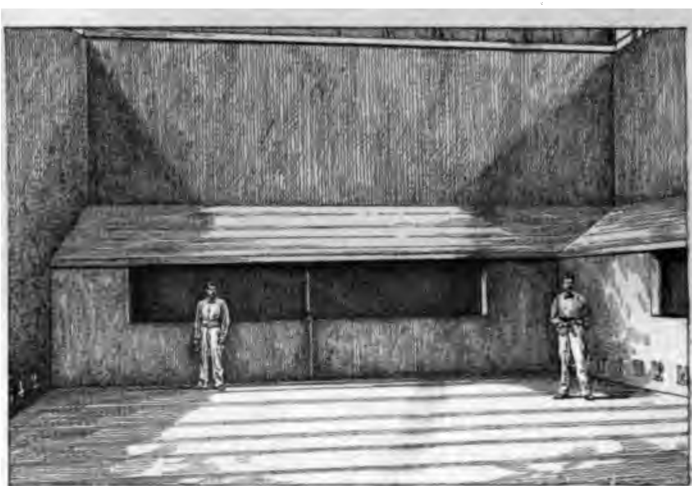
[redacted]

essayé de donner le mécanisme, la *carcasse*, pour ainsi dire, d'un jeu.

Revenons à notre partie. Voilà donc un jeu terminé. Il aura duré plus ou moins longtemps, donné lieu à plus ou moins de coups, de *chasses*, et de changements de côté suivant les circonstances. Puis les jeux se succèdent les uns aux autres et, à la fin de chacun d'eux, le marqueur annonce la situation de la partie de la manière suivante : Un *jeu à deux*, *deux à*, *deux à trois*, etc. En général, c'est le dernier jeu gagné qui est annoncé le premier; ainsi, quand un joueur a deux jeux sans que son adversaire en ait, si celui-ci gagne le suivant, la marque sera la suivante : Un *jeu à deux*. Il en est de même pour les quinze dont se compose chaque jeu. Ici doit se placer une remarque qui a son importance. C'est bien le marqueur qui tient pour ainsi dire le compte du jeu; c'est lui qui annonce les *fautes*, les *passes*, les *chasses*, les *points*; mais les joueurs eux-mêmes n'en doivent pas moins prêter continuellement leur attention à la marque, non seulement pour rectifier les erreurs du marqueur, s'il y a lieu, mais surtout pour avoir toujours présente à l'esprit la situation de la partie et pouvoir varier leur jeu suivant les circonstances.

Nous en aurons fini avec la description de la partie quand nous aurons rappelé qu'en France elle se joue en huit jeux, et que lorsque les deux joueurs en ont chacun sept, le marqueur annonce *à deux des jeux*, et *avantage des jeux* pour celui qui gagne le suivant. Il faut donc, pour terminer la partie, que l'un d'eux gagne deux jeux de suite. Quand le joueur qui a l'avantage des jeux a l'avantage du jeu suivant, le marqueur annonce pour lui: *Avantage du tout*. C'est le moyen d'appeler l'attention de son adversaire sur sa situation critique. Il arrive quelquefois que, pour ne pas multiplier les *à deux des jeux* qui peuvent prolonger outre mesure la partie, les joueurs conviennent de la décider par le gain d'un seul jeu quand ils en ont chacun sept. Mais cette convention est assez rare et n'intervient pas, du moins en France, dans les parties sérieuses. En Angleterre, la partie n'a lieu qu'en six jeux et comporte en principe, comme chez nous, des

premier s'avance vers la raie du dernier pour prévenir par la volée ou la demi-volée un coup très coupé au grand mur, il criera à son second : « Reculez au fond du jeu et à vous tout ». Disons en passant qu'il ne faut jamais gronder son partenaire quand il fait une faute de jeu. Il faut, au contraire, le remonter par un mot d'encouragement, tel que : « Ce n'est rien, attention! Gagnons ce quinze-ci, il n'y paraîtra plus ». Lorsque les joueurs du

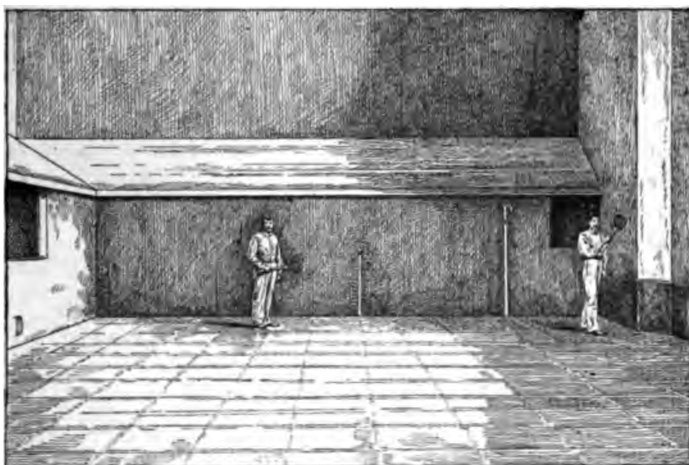


Position des joueurs à la partie de quatre, côté du dedans.

côté du dedans ont à défendre une chasse courte, un ou deux, le second doit s'appliquer à donner un service très court (se reporter au service *un bond sur le toit*, ou *toit et mur*), puis les deux joueurs doivent venir se placer ensemble au fond du jeu sur la raie de quatre pour garder chacun un des deux côtés du dedans. Les mêmes services sont fort bons pour défendre les chasses au premier, à la porte, au second et sous la corde, et les chasses devers le jeu. Pour ces dernières, le second doit s'avancer jusqu'à la raie du second pour défendre les ouverts,

[redacted]

mais en ayant soin de ne pas se placer trop près du mur de la batterie, car il risquerait d'être enfermé entre la balle et le mur. C'est, dans certains cas, une position critique. Lorsque le second est très avancé, il peut prendre la balle de volée d'avant et d'arrière-main, mais jamais d'avant-main lorsqu'il est sur la raie de douze. Le premier ne doit jamais non plus, dans une partie de quatre bien comprise, prendre de volée basse d'arrière-main d'un côté du jeu ni de l'autre : il pourrait toucher son partenaire.



Partie de quatre. Le second défendant la grille.

Un précepte très important, que la plupart des joueurs s'obstinent à ne pas suivre, c'est que le second doit relever presque autant de services que le premier. Celui-ci doit prendre à la descente du toit tous les services ajustés, en criant à son second : « A vous », de façon que s'il n'a pas bien jugé la balle, ou s'il préfère la laisser à son partenaire, celui-ci soit toujours préparé. Aussi, dans ce cas, ce dernier doit-il être toujours derrière son premier en suivant ses mouvements, mais à une certaine distance. Aussitôt que le service a été repris, le second se portera

à la hauteur de la raie de passe, un peu avant le tambour et à deux mètres du grand mur, pour parer le coup de grille et le coup très coupé. Celui du tambour plein appartient au premier. Le second, s'il le juge, doit s'abstenir de le jouer de volée. Le premier doit aussi, lorsqu'il juge que son adversaire se dispose à tirer le dernier devers le jeu, s'avancer en répétant à son second : « A vous tout ». Alors celui-ci se porte au milieu du fond du jeu pour relever les balles avant et après le mur et les balles *porte et croise* après le mur de batterie. Le second ne doit jamais se placer d'avance; il n'y a qu'au moment où l'adversaire va frapper la balle qu'il doit se porter vivement à l'endroit où il juge qu'on va l'attaquer.

Comme l'a fort bien dit un estimable et ancien auteur : « Les seconds doivent tâcher de deviner l'intention de leurs adversaires et en avertir promptement leurs premiers : ils sont en quelque sorte les sentinelles du combat, forment l'avant-garde et sont en butte aux attaques de première ligne ».

A eux l'agilité et la décision rapide; les premiers doivent, au contraire, avoir la maturité et la *finition* qui s'impose; à eux de gagner le quinze et, finalement, de décider de la partie par leur jugement et la direction qu'ils donnent à leurs seconds.

Dans les préceptes qui précèdent, nous avons essayé de bien assigner aux joueurs associés les places qu'ils doivent occuper suivant les incidents du jeu. En ne les observant pas, ils seront toujours exposés à se gêner mutuellement et la partie perdra tout son intérêt. Nous ferons remarquer que ce sont en général ceux qui priment qui sont les plus disposés à empiéter sur le jeu de leurs partenaires. Déjà, à la fin du siècle dernier, M. de Man...x s'élevait avec raison contre cette tendance de leur part et contre l'espèce de despotisme que la plupart d'entre eux s'arrogeaient.

La partie de quatre, telle que nous venons de la décrire, est celle qui se pratique actuellement; mais, à des époques plus ou moins éloignées de nous, la manière de la jouer a dû varier. D'après une ancienne règle, le joueur le plus fort, celui qui pri-

mait, était toujours obligé de tenir au moins un pied en dedans de la raie du milieu. Cette disposition avait pour but de l'empêcher d'accaparer le jeu. Peut-être les joueurs qui commencent à jouer la partie de quatre feraient-ils bien de l'observer, pour s'habituer dès le début à bien garder leurs places. Enfin, en vertu d'une autre règle, il n'y avait que le joueur primant qui pût reprendre le service. Il est probable que ces deux règles, que je ne cite qu'à titre de curiosité, n'ont jamais été absolues, et qu'elles n'étaient appliquées qu'en vertu de conventions préalables.

PARTIE DE TROIS

Dans cette partie, deux joueurs associés jouent contre un seul qui est dit *faire la chouette*. Afin de mieux égaliser les chances, il est à propos que le plus fort et le plus faible soient réunis contre l'autre. Si les trois sont de même force, on estime que celui qui fait la chouette doit recevoir quinze. Les principes de la partie de quatre s'appliquent évidemment au jeu des deux partenaires. Quant au joueur qui est seul, il est le maître de son jeu et il doit se conduire selon ses moyens. Nous dirons seulement qu'il devra saisir les occasions de diviser ses adversaires pour envoyer sa balle entre les deux, car il ne peut guère prendre autrement leur défaut. Quand la partie est bien équilibrée, elle est difficile et fatigante pour celui qui fait la chouette, et on fera bien de ne pas en abuser.

LES RESTES

La partie dont nous venons d'expliquer les principes et le mécanisme est la partie classique et la plus ordinairement pratiquée. Mais il en existe une autre, qui a reçu le nom de *Restes*. Soumise aux règles générales qui gouvernent la partie ordinaire, elle en diffère essentiellement pourtant en ce qu'elle ne comporte pas de chasses et qu'elle se marque par unités de points,

diagramme que nous reproduisons ici, on voit que le cours est plus large à sa base qu'au filet et que sa forme se rapproche de celle d'un sablier. Un mois après furent publiées, probablement avec l'approbation de l'auteur, mais pas en son nom, quelques règles du nouveau jeu. Le cours devait avoir 20 pieds de longueur et 10 de largeur à sa base. D'un côté du filet du milieu, dont la hauteur devait être de 4 pieds 8 pouces (mesures anglaises), était le *in-court* ou cours de service, dans lequel aucune raie n'était tracée; mais au milieu et assez près du filet se trouvait un losange dans lequel il fallait se tenir pour donner le service. Dans l'autre partie du jeu, l'*out-court*, devait être marquée une raie de service à une distance non définie du filet et l'espace entre cette raie et celle du fond était divisé en deux parties égales; la balle devait être servie alternativement dans chacune de ces portions du terrain. On voit que, sauf ce dernier point, la méthode de service moderne est tout à fait contraire à celle proposée par les premières règles du Major Wingfield. Du reste, par le fait, il n'y avait pas de règles et l'aurore du Tennis fut un temps d'anarchie complète.

Le jeu n'en acquit pas moins une énorme et rapide popularité. Son enfance fut, comme celle d'Hercule, d'une vigueur extra-

des Sociétés françaises de Sports Athlétiques, dont les règles du jeu, publiées pour la première fois en 1891, font loi.

L'application du mot *cours* pour désigner l'emplacement sur lequel se joue le Tennis a été contestée, notamment par M. G. Fournier, qui y trouve une erreur philologique. Car « le mot anglais *court*, du latin *curtis*, écrit-il, est le vieux mot français introduit en Angleterre, au temps de la conquête normande, avec son ancienne orthographe. C'est donc par *cour* qu'il faut le traduire et l'on doit dire une *cour* de tennis, la *demi-cour*. Un *cours* est une promenade. »

Le mot anglais *court*, emplacement sur lequel se joue la Paume, vient de *courte*-paume, et non du latin *curtis*. A aucune époque notre jeu national n'a été joué dans ou sur une *cour*. La Longue-paume, au contraire, se jouait un peu partout, dans les fosses et les parcs des châteaux, dans les grandes avenues bordées d'arbres, sur les promenades et les *cours*. Le Tennis n'est autre chose que notre vieux jeu de longue-paume modifié; il est donc logique de prendre le mot *cours*, qui désignait l'emplacement sur lequel se jouait la Longue-paume, pour l'appliquer dans le même but au Tennis moderne.

[redacted]

ordinaire; dans son berceau il étrangla le Badminton[1] et le Croquet aussi facilement que le héros grec étrangla les serpents de Junon. Et si l'on veut bien se rappeler la grande vogue dont jouissait le Croquet en France, l'on admettra que la comparaison n'est pas exagérée. Dès l'été de 1875 le nouveau jeu était devenu presque universel; il n'existait pas de pelouse qui n'eût son Lawn-Tennis, et, comme pour son ancien rival le Croquet, cette pelouse était devenue l'accessoire indispensable de tout château, maison de campagne ou villa, le rendez-vous et le centre des réunions entre voisins. Malheur au propriétaire qui n'en possédait pas! les arbres qui avaient ombragé des générations de lords et de squires, les parterres, l'orgueil du jardinier, furent impitoyablement condamnés et sacrifiés aux exigences de la vogue.

La manière de pratiquer le nouveau jeu variait à l'infini. Aux yeux d'un grand nombre de ceux qui s'y livraient, cette absence de règles constituait un de ses plus grands charmes. Quand la rédaction d'un code de règles fut proposée pour la première fois, les partisans de la liberté et du *statu quo* supplièrent de ne pas gâter le jeu par une réglementation, comme l'avait été le Croquet et « de ne pas détruire, en le compliquant, son agréable simplicité ». L'auteur lui-même demandait instamment que son invention fût préservée de l'influence despotique et délétère de la Paume et des Rackets. Par le fait, ce n'était pas tant le *statu quo* que réclamaient ces joueurs, que la liberté de fabriquer eux-mêmes des règles. Chaque société, chaque groupe, chaque joueur avait élaboré ses propres règles. La collection des élucubrations de tous ces législateurs au petit pied formerait un joli tissu de contradictions. M. Wilberforce nous dit avoir en sa possession un code de règles de Tennis, rédigé et publié par George Lambert, le paumier bien connu, et au nombre des curiosités que ce travail contient, il cite la règle suivante concernant

1. Le Badminton se joue avec des raquettes et un volant, par-dessus un filet et sur un terrain limité par des cours, comme au Tennis, mais plus restreints. (Voir page 55.)

les avantages : « Une corde sera tendue d'un poteau à l'autre, à une hauteur de 7 pieds au-dessus du sol (le filet était alors à 5 pieds), et le joueur qui donne l'avantage devra jouer toutes ses balles par-dessus la dite corde ou perdre un quinze[1] ». Heureusement pour le Tennis, après de longues discussions et une copieuse correspondance échangée dans les colonnes du *Field*, le grand journal de Sport, un sous-comité du Marylebone Club (le même qui avait déjà élaboré les règles de la Paume), dans lequel figuraient les noms d'amateurs de Paume les plus distingués, entre autres ceux de MM. J. M. Heathcote et l'Hon. C. G. Lyttleton, déjà connus de nos lecteurs, fut chargé de la rédaction des règles du jeu. Ils avaient, tâche peu facile, à faire sortir l'ordre du chaos, en un mot à créer un jeu. Leur code parut à la fin du mois de mai 1875, et, quoique la plus grande partie de ses dispositions n'ait pas duré longtemps, cette réglementation atteignit le but que l'on s'était proposé. L'emplacement était, d'après la nouvelle règle, divisé en deux parties égales par des poteaux de 7 pieds de haut, distants de 24 pieds, avec un filet de 5 pieds de hauteur aux poteaux et de 4 au centre. Les raies du fond, longues de 30 pieds, étaient tracées à une distance de 39 pieds du filet et les raies du service à celle de 26 pieds. Les joueurs étaient distingués par les noms de *Hand-in* et *Hand-out* (dedans et dehors). Le dedans seul pouvait servir ou marquer un point; s'il perdait un coup, il devenait dehors. Le service devait être donné avec un pied en arrière de la raie du fond et devait tomber entre le filet et la raie de service dans la moitié du cours opposé diagonalement à celle où se tenait le servant. Si la balle ne passait pas par-dessus le filet, il perdait le coup et devenait *dehors*; mais lorsque au service une balle dépassait la raie de service en tombant dans l'autre cours, on ne comptait qu'une faute. Les balles devaient avoir 0 m. 057 de diamètre et un poids de 46 grammes environ.

1. Cet avantage existait autrefois pour le jeu de Paume.

La partie consistait en 15 points comme aux Rackets; mais quand les deux adversaires en avaient chacun 14, ils étaient à deux, puis faisaient avantage comme à la Paume. Dans les parties de quatre, le partenaire de celui qui recevait le service pouvait reprendre les balles de service qui tombaient du mauvais côté du jeu. La forme de sablier, revendiquée par le Major Wingfield comme son invention, était conservée et, pour sa part, il accepta toutes les règles nouvelles.

Le progrès qu'elles réalisaient était incontestable; mais à mesure que se développait le Tennis, les défauts qui s'y trouvaient, se faisaient sentir et de toutes parts venaient des objections et des propositions de changements. En 1876, la manière de compter en usage à la Paume fut vivement réclamée par les plus forts joueurs, comme propre à mieux soutenir l'intérêt du jeu et à faciliter les handicaps. De violentes controverses eurent lieu sur cette question par la voie de la presse, aussi bien que sur les dimensions du terrain, la hauteur du filet, la position de la raie de service, les fautes, etc. Décidément, le jeune Hercule, sortant à peine du berceau, faisait déjà pas mal parler de lui.

Sur ces entrefaites, le *All-England Croquet and Lawn-Tennis Club* annonça qu'un *tournament* (tournoi) pour le championnat du Lawn-Tennis aurait lieu à Wimbledon, au mois de juillet (1877). Ce tournoi marque une date importante dans l'histoire du Tennis; une crise était imminente à cette époque. Les partisans des nouvelles règles rédigées par les soins du Marylebone Club tenaient bon; ceux qui étaient d'avis d'adopter la même façon de compter qu'à la Paume ne voulaient pas en démordre. Le gâchis aurait continué longtemps, si le All-England Croquet Club n'eût pris le taureau par les cornes en vue de l'organisation de son championnat; il trancha hardiment la question en chargeant trois de ses membres, MM. Julian Marshall, C. G. Heathcote et M. Jones, plus connu sous le pseudonyme de « Cavendish », de rédiger les règles pour la direction du concours. Le succès qu'obtint cette réunion montra le talent avec lequel ces messieurs avaient rempli leur mandat et

désarma la critique qu'eût pu provoquer la révolution apportée dans le jeu par leurs innovations.

En voici les principes :

1° Un cours rectangulaire de vingt-six yards (23 m. 75) de longueur sur neuf yards (8 m. 22) de largeur était divisé en deux parties égales par le filet, suspendu à des poteaux placés à trois pieds (0 m. 91) en dehors du jeu;

2° La manière de compter en usage à la Paume était adoptée;

3° On accordait une faute au service sans pénalité, que la balle tombât dans le filet, dans le mauvais cours ou en dehors de la raie de service. Les paumiers l'emportaient et le jeu devenait réellement ce que son nom indiquait, la Paume de Pelouse.

Ces principes font encore loi; les règles du Marylebone Club furent conservées à l'égard de la raie de service, qui resta encore à vingt-six pieds (7 m. 92) du filet, de la position du servant avec un pied en dehors de la raie du fond et de la balle de service touchant le filet, qui fut déclarée bonne. L'expérience démontra la nécessité de changer ces trois règles. La hauteur du filet fut fixée à cinq pieds (1 m. 52) aux poteaux et à trois pieds trois pouces (0 m. 92) au centre; le diamètre des balles ne pouvait être moindre de 2 1/2 pouces (0 m. 063), ni supérieur à 2 5/8 (0 m. 067); leur poids ne pouvait être inférieur à une once et quart, ni supérieur à une once et demie. Quelques changements, résultat de l'expérience, durent aussi être introduits plus tard.

C'est sous l'empire de ces règles qu'eut lieu à Wimbledon le premier championnat de Tennis en Angleterre. Il y eut vingt-deux compétiteurs et le premier prix fut gagné par M. Spencer Gore, un ancien joueur de Rackets; les second et troisième prix échurent à MM. W. C. Marshall et C. G. Heathcote, tous deux joueurs de Paume. Dans ces parties éliminatoires, M. Spencer Gore avait battu MM. Hankey et F. Langham, également deux joueurs de Paume. Ainsi, à la première occasion qui se soit présentée, le style du jeu de Rackets approprié au Lawn-Tennis paraît avoir donné une preuve de sa supériorité sur celui de la Paume.

La réunion de Wimbledon avait eu, comme nous venons de le

[redacted]

voir, un plein succès et les partisans de la première manière de compter avaient été presque tous convertis par l'heureux résultat du nouveau système. Cependant les dernières règles étaient encore loin d'être parfaites et donnèrent bientôt lieu à de sérieuses critiques. La plus juste avait trait à la prépondérance beaucoup trop grande du service.

L'analyse des coups marqués établit que, sur 601 jeux joués pendant le concours, le servant en avait gagné 376, ce qui faisait ressortir en faveur du service une proportion moyenne de cinq contre trois. C'était évidemment excessif. Trois remèdes s'offrirent : interdire même une seule faute, relever le filet au centre ou rapprocher du filet la raie de service. C'est ce dernier parti qui fut adopté, au commencement de 1878, dans le code des règles établi en commun par les deux Clubs de Marylebone et de All-England. La raie de service fut fixée à vingt-deux pieds (6 m. 70) du filet, dont la hauteur fut réduite à trois pieds (0 m. 91) au centre et à quatre pieds neuf pouces (1 m. 44) aux poteaux. Les dimensions du jeu adoptées à Wimbledon furent conservées et toute idée de la forme primitive du sablier, si chère à son inventeur, fut abandonnée. On fixa à douze yards (10 m. 97) la largeur des cours pour les parties à trois et à quatre, ce qui permit de n'avoir qu'un seul terrain pour les parties à deux ou les parties à quatre. Le poids des balles fut fixé à 2 onces, mais ce poids, qui était trop fort, ne fut pas maintenu. Toutes les autres règles formulées l'année précédente par le All-England Club ne furent pas modifiées. Pourtant le M. C. C. voulut retenir comme une alternative la méthode de compter par points comme aux Rackets; cette méthode ne disparut de ses règles qu'en 1883.

Ce fut sous l'empire des nouvelles règles établies par les deux clubs qu'eut lieu, en juin 1878, la seconde réunion pour le championnat de toute l'Angleterre, à Wimbledon. Trente-quatre compétiteurs se présentèrent, parmi lesquels je citerai M. H. F. Lawford, dont le nom est depuis devenu si célèbre dans les annales du Tennis, mais qui paraissait alors en public pour la

première fois. M. P. F. Hadow, un des représentants heureux de Cambridge contre Oxford, et qui, ayant dans toutes les épreuves préliminaires battu tous ses adversaires sans avoir perdu une seule partie, eut à lutter dans le match final contre M. S. Gore, le champion de l'année précédente. M. Hadow l'emporta facilement en gagnant trois parties à rien. Le second prix fut gagné par M. L. Erskine, le troisième par M. Lawford. Il était intéressant de constater le résultat des nouvelles règles. L'analyse du service montra que, sur 431 jeux, entre joueurs d'une égale force, 229 avaient été gagnés par le servant. La proportion en faveur du service avait donc été réduite à 8 contre 7. Ce résultat fut considéré comme satisfaisant et l'on ne songea plus pour le moment à un nouveau déplacement de la raie de service. Mais alors se posa une question brûlante, qui devait donner lieu à bien des controverses : celle de la volée au filet. On était encore pourtant dans l'enfance du jeu. Il datait à peine de quatre ans, et cependant il y avait déjà une vieille et une nouvelle école. Les adeptes de la première prétendaient que la volée au filet entravait et gâtait le jeu; ils reprochaient à ceux qui la pratiquaient de se tenir en permanence contre le filet, d'annuler ainsi les meilleurs coups de leurs adversaires et surtout d'envahir souvent leur territoire en arrêtant la balle de volée avant qu'elle eût passé le filet. Aussi certains joueurs proposaient-ils d'infliger une punition quand on touchait le filet en reprenant la balle, comme cela se fait à la Paume, et d'autres, de limiter la volée au filet au moyen d'une raie de volée que le joueur ne pourrait dépasser; d'autres enfin, encore plus radicaux, voulaient prohiber absolument la volée. Il est bien heureux que ce dernier moyen, qui eût paralysé pour longtemps l'essor du Tennis, n'ait pas eu gain de cause, et on peut considérer la question comme tranchée avantageusement par les règles actuelles, qui défendent au joueur de prendre de volée une balle avant qu'elle ait passé le filet et lui font perdre un point s'il touche ce filet en jouant. Cette question fut jugée tellement importante, que l'on proposa la réunion d'une commission de 50 membres re-

présentant tous les clubs de Tennis, ayant mission de prohiber la volée.

L'année 1879 vit inaugurer à Dublin le championnat d'Irlande. Le vainqueur fut M. Goold. Cette réunion est la première dans laquelle les dames concoururent pour un championnat. Il fut remporté par Miss M. Langrishe, dont le nom n'a pas cessé de figurer avec honneur dans les annales du Tennis. Cette même année, le Lawn-Tennis Club de l'université d'Oxford institua un championnat et une coupe, partie à quatre. Ce concours fut gagné par MM. Erskine et Lawford.

A la réunion de Wimbledon, il n'y eut pas moins de 45 joueurs pour le championnat de toute l'Angleterre. M. Hadow, qui était à Ceylan, ne put défendre son titre de champion; mais la liste des compétiteurs comprenait, outre les noms de MM. Erskine et Lawford, qui l'année précédente avaient remporté les 2e et 3e prix, ceux de M. Goold, le champion d'Irlande, des deux frères Renshaw et de M. J. T. Hartley, qui apportait du Yorkshire une grande réputation, justifiée du reste en tous points, puisque après six tours il fut proclamé vainqueur après une lutte finale avec M. V. Goold. Un journal de sport résuma ainsi le résultat du concours : « La précision est la qualité la plus nécessaire au Tennis; le brillant ne vient qu'après ». Le jeu brillant et certainement attrayant de M. Goold ne put lutter un seul instant contre le jugement infaillible, la précision et le coup d'œil rapide qui formaient les points les plus saillants du jeu de M. Hartley. Notre vieux proverbe de Paume peut s'appliquer au championnat de 1879 : « La balle cherche le bon joueur ». MM. Goold et Parr remportèrent les 2e et 3e prix. Les frères Renshaw n'avaient pu participer au concours, mais alors l'absence des deux futurs rois du Tennis passa inaperçue ; ils firent quelque temps après leur début en public au concours de Cheltenham. M. W. Renshaw en fut le vainqueur après avoir battu M. V. Goold.

La saison du Tennis de 1880 marque une date assez importante dans l'histoire du jeu en Angleterre. C'est dans cette année que

furent revisées les règles promulguées par les clubs de Marylebone et de All-England. Cette revision eut lieu sous les auspices de l'Association de Lawn-Tennis du Nord, qui se fonda à cette époque. Les règles qui en furent la conséquence sont en substance celles qui sont actuellement en usage, à deux exceptions près, savoir : 1° que la hauteur du filet aux poteaux fût fixée à 4 pieds ($1^m,21$), hauteur réduite plus tard à 3 pieds 6 pouces ($1^m,06$); 2° que le servant, quoique forcé de servir comme maintenant avec un pied derrière la raie du fond, pouvait avoir à son choix l'autre pied sur cette raie et l'autre en dedans. Il est forcé maintenant de servir un pied sur la raie et l'autre en arrière. Ce sont ces règles de 1880 qui fixent la raie de service à 21 pieds ($6^m,38$), qui déterminent le poids et la dimension des balles, qui déclarent nul le service bon quand il a touché le filet, qui défend au joueur, sous peine de la perte d'un quinze, de toucher le filet ou de reprendre la balle avant qu'elle l'ait passé. Telles furent les principales nouveautés introduites dans la partie à deux; mais dans celle à quatre eut lieu un très important changement par l'établissement de raies de côté limitant le service, ce qui en diminua beaucoup l'importance.

Au mois de mai, MM. Renshaw commencèrent leur carrière triomphale en gagnant le championnat à quatre à Oxford, et, quelques jours après, l'aîné des deux frères enlevait à Dublin le championnat d'Irlande, battant successivement R. T. Richardson, H. E. Lawford, G. Mac Namara, E. de S. Browne et V. Goold, tous joueurs de première classe; cette victoire est d'autant plus remarquable que le gagnant n'avait que dix neuf ans. Il ne put cependant répéter son succès dans le match du Prince's Club, dont M. Lawford sortit vainqueur. Alors eut lieu entre lui et M. E. Lubbock la plus longue répétition mentionnée entre joueurs de première force : elle fut de 81 coups. M. Lawford se laissa enlever à Wimbledon le championnat d'Angleterre par M. Hartley. Dans ce concours comme dans le précédent, les spectateurs eurent souvent l'occasion de s'exta-

[redacted]

sier devant de longues répétitions, une de 35 coups, quatre de plus de 25 coups. Mais à leur admiration se mêlait un vague sentiment d'ennui; il n'y avait pas à se le dissimuler, le Tennis menaçait de devenir monotone. A quelques exceptions près, il ne consistait qu'en une précision parfaite, mais pour ainsi dire mécanique, appliquée aux mêmes coups dans les mêmes



M. W. Renshaw.

positions. Le jeu, la façon de jouer, pour reprendre un nouvel intérêt, avait besoin d'être transformé, révolutionné même. Il le fut au moment psychologique par MM. William et Ernest Renshaw. Ce n'est pas à la vivacité et à la sévérité de leur service, ni à leur usage fréquent de la volée et de l'écrasement de la balle (*the smash*), qu'il faut attribuer cette révolution, mais

bien à leur nouvelle manière de se placer. Ce sont eux qui les premiers essayèrent d'abandonner la vieille méthode, en vertu de laquelle, dans les parties à quatre, un des joueurs se tenait près de la raie du fond, tandis que son partenaire se plaçait tout près du filet. Après quelques expériences, ils eurent l'intuition de la supériorité de la position sur la raie de service. De plus, dans la partie à deux, ce n'était pas près du filet qu'ils se plaçaient pour exécuter leur coup favori de volée, c'était encore vers la raie de service. Tous les joueurs de Tennis un peu avancés saisiront bien les avantages de cette tactique. Chacun sait maintenant qu'une bien plus grande partie du filet peut être couverte à la raie de service que contre le filet, qu'il est bien plus facile de courir en avant qu'en arrière et qu'il importe d'avoir le moins d'espace possible à parcourir si l'on est obligé de reculer. Rien de tout cela n'était connu en 1881, et la hardiesse et l'originalité de la conception n'étaient pas moins remarquables que le succès qu'elle obtint. C'est grâce à cette nouvelle méthode et à la façon brillante dont il la mit en pratique, que M. W. Renshaw acquit en 1881 le titre de champion d'Angleterre et le conserva pendant sept années consécutives. On peut donc établir que c'est à partir de cette époque que le Tennis se débarrassa des traditions de la Paume et des Rackets, pour adopter une tactique et des principes qui lui appartiennent en propre. Ni la variété des coups de Gore, ni le coup d'œil infaillible de Hartley, ni encore la grâce naturelle de Goold, n'eussent pu sauver le Tennis; dans les mains de la grande majorité des joueurs, le jeu était d'un mécanisme parfait, mais monotone. La nouvelle méthode le sauva; elle fut adoptée par tous les jeunes joueurs d'avenir : aussi l'année 1881 laisse-t-elle une empreinte profonde dans l'histoire du développement du jeu. Le jeu avait survécu au ridicule d'abord, puis à l'oubli; il devait être sauvé encore une fois d'une maladie plus dangereuse que les précédentes. Mais il ne faut pas se figurer que cette nouvelle tactique fut acceptée sans critique par la masse des joueurs. Un an auparavant on se révoltait contre ces répétitions interminables de

[redacted]

coups de fond en fond; maintenant on se plaignait que le Tennis se réduisît à trois ou quatre balles répétées vivement à partir de la ligne de service, suivies d'un écrasement près du filet. Un seul joueur de première force, M. Lawford, avait résisté jusque-là à la contagion de la volée. Il avait continué à jouer du fond du jeu, mais, malgré son talent, il avait été battu. On en concluait donc que, dans les conditions existantes, la volée devait avoir une constante et décisive supériorité. Pour l'atténuer, les clubs de Marylebone et de All-England se décidèrent à baisser la hauteur du filet aux poteaux de 4 pieds à 3 pieds 6 pouces. Cette modification, cette différence de 15 centimètres, en apparence peu importante, eut pourtant de sérieux résultats, surtout dans la partie à quatre. Il est aisé de comprendre en effet que le joueur recevant le service, ou placé dans le fond du jeu, a d'autant plus de facilité pour faire filer sa balle le long des côtés, que le filet est moins élevé aux poteaux. La nouvelle règle, qui a été consacrée par le temps et l'expérience, n'affecta pas sensiblement les résultats des parties à deux, et MM. Renshaw continuèrent à y avoir les mêmes succès que l'année précédente. C'est dans cette année (1881) qu'eurent lieu les premiers matchs à deux et à quatre entre les universités d'Oxford et de Cambridge. Nous en citerons deux autres, non qu'ils soient remarquables en eux-mêmes, mais parce qu'ils montrent à quel point le Tennis s'était déjà propagé. Le premier fut joué à Durban (Natal) et le second à une hauteur de 6000 pieds au-dessus du niveau de la mer, en haut du mont Olympe, quartier d'été des troupes anglaises dans l'île de Chypre.

En 1882 les deux frères Renshaw se faisaient battre à Dublin dans le championnat d'Irlande et dans celui d'Angleterre à Oxford. Dans le premier ils furent battus par MM. E. de S. Browne et P. Aungier, et dans le second par MM. Hartley et Richardson. L'application de la nouvelle règle eut un résultat remarquable dans le championnat de Wimbledon entre MM. E. Renshaw et Lawford : le servant ne gagna que dix-sept jeux, tandis que le

lanceur en gagnait vingt-six. Ce même fait se produisit dans le match Renshaw-Richardson; le lanceur gagna vingt-trois jeux contre quatorze gagnés par le servant. Il est donc évident qu'à la suite de l'abaissement du filet, le service, tout rapide qu'il fût, pouvait être retourné avec autant, si ce n'est plus, de rapidité et plus de précision par les lignes de côtés et que, par conséquent, il avait perdu sa supériorité.

L'année 1883 vit se continuer avec vivacité la réaction contre la volée. On réclamait encore de nouvelles règles, soit pour la proscrire entièrement, soit au moins pour la défendre dans le voisinage du filet. Bref le sauveur du jeu d'il y avait deux ans en était déclaré le pire ennemi. Mais M. W. Renshaw ne s'émut guère de ces attaques : bien loin de céder un seul point de terrain, il soutint que la volée n'était pas encore assez pratiquée; il alla jusqu'à prédire « qu'avant bien peu de temps, une balle prise après bond serait une rare exception et que les reprises de volée seraient infiniment plus brillantes et plus intéressantes qu'elles ne l'avaient été jusque-là ». D'un autre côté, M. Lawford écrivait « que le jeu du fond parfait devait battre la parfaite volée et qu'il était toujours possible dans les conditions actuelles de *passer* le joueur de volée »; et il ajoutait : « Je sais que lorsque je perds un coup après une volée de mon adversaire, c'est uniquement de ma faute ». Ainsi s'exprimaient les champions les plus autorisés des deux méthodes différentes. A qui l'avenir devait-il donner raison ? Chose assez bizarre, ce fut le moins fort des deux joueurs qui dans cette controverse montra le plus de jugement. M. Renshaw, dans la fougue et la vigueur d'une grande jeunesse, ne se rendait pas bien compte du degré de fatigue imposé au joueur par la tactique de volée vers la ligne de service. Peu à peu il lui fallut se soumettre aux exigences de la nature. Quant à M. Lawford, tout en maintenant en principe la supériorité du jeu du fond, il emprunta largement à la méthode de ses heureux adversaires. C'est ainsi qu'un juste équilibre s'établit entre les deux manières. La volée ne fut plus la base, mais le résultat de la tactique. Le jeu du fond, quoique devenant plus précis,

[redacted]

plus rapide et plus dur, ne fut pas l'unique objet du joueur habitué à le pratiquer. C'est au triumvirat composé des deux Renshaw et de M. Lawford qu'est dû le mérite de cet heureux résultat.

En ce qui concerne la partie à quatre, les avis étaient moins partagés, et MM. Renshaw et Lawford professèrent alors la même tactique : un joueur à la raie du fond et son partenaire à la raie de service. Cette méthode est devenue surannée et MM. Renshaw ne l'employèrent pas longtemps.

Le concours pour le grand championnat de Wimbledon mit aux prises les meilleurs joueurs, et dès le premier tour les deux plus forts, MM. E. Renshaw, et Lawford. Le premier l'emporta par trois parties contre deux, après les péripéties les plus variées et les plus émouvantes. M. Lawford était considérablement en tête, lorsque M. Renshaw, en désespoir de cause, essaya d'un service tourné en dessous, qui força son adversaire bien loin en dehors du cours. Au lieu de reprendre ce service d'un coup d'arrière-main, M. Lawford essaya de l'écraser d'un coup d'avant-main; mal lui en prit, car presque toutes ses balles tombèrent en dehors des limites du jeu, ce qui donna à M. Renshaw la partie et le match. Il ne put toutefois enlever à son frère William le titre de champion.

On pourra par les détails suivants se rendre compte de l'usage de la volée à l'époque dont nous parlons. Dans le match que nous venons de citer, sur un ensemble de 626 coups, non compris le service et sa reprise, il n'y eut que 124 balles prises de volée, 97 par M. Renshaw et 27 par M. Lawford. Il me paraît en résulter que la fréquence de la volée a été très exagérée.

Il m'a fallu naturellement, pour faire connaître à mes lecteurs l'origine et la naissance du jeu, son enfance et son développement, ses premières règles et les modifications successives que l'expérience dut y apporter, m'étendre assez longuement sur les premières années qui suivirent son apparition. Au point où nous en sommes, nous pouvons considérer le Tennis comme parvenu à sa maturité. Sans doute il n'est pas resté stationnaire :

il s'est perfectionné par la force des choses. L'ouvrage[1] dont j'ai tiré la matière des pages qui précèdent, contient sur la période de 1883 à 1890 des détails très complets sur la propagation du jeu, sur l'établissement de nombreux concours dans toute l'Angleterre, enfin sur les joueurs les plus remarquables. Mais la plupart de ces détails seraient sans attrait pour les lecteurs français, et je ne veux en retenir que ceux capables de leur offrir quelque intérêt.

En l'année 1884, deux innovations furent introduites dans la réunion de Wimbledon. Un championnat de dames fut institué et gagné par miss M. Watson. En outre, le championnat partie à quatre fut transféré d'Oxford à Wimbledon et remporté par MM. Renshaw. Dans le match final entre eux et MM. Lewis et Williams, il y eut 314 balles prises de volée et 156 après bond, ce qui établit une proportion presque exacte de 2 contre 1. Dans cette même année fut définitivement fixée la règle de la position des pieds au service. Nous savons que déjà le servant devait avoir un pied sur la raie du fond et l'autre en arrière; mais s'il levait de terre en servant le pied qu'il avait sur la raie, son service était mauvais et lui était compté faute. Cette dernière partie de la règle, gênante pour les joueurs et pour les arbitres, fut abolie.

Il me reste à faire connaître deux changements importants introduits dans les règles du jeu en janvier 1890. Ils furent dus à l'initiative de l'Association générale du Tennis, qui s'était substituée en 1888, au point de vue de la législation suprême, aux deux clubs de Marylebone et de All-England. Les joueurs, au lieu de changer de côté à la fin de chaque jeu, durent effectuer ce changement « à la fin du premier, du troisième et de chaque jeu alternatif subséquent », et le côté favorisé par le sort pouvait, s'il le préférait, « imposer à son adversaire le service ou l'autre côté ». Il en résultait que le service ne pouvait plus se donner du même côté pendant toute une partie et que le désavantage

1. *Lawn-Tennis*, par C. G. Heathcote. Badminton Library.

[redacted]

anormal du choix forcé cessait d'exister. Un changement plus important, mais qui ne fut pas tout d'abord obligatoire, fut introduit dans la manière d'handicaper les joueurs. Les *bisques*, empruntées à la Paume, furent abolies et, au lieu des avantages alternatifs de demi-quinze, demi-trente, etc., qui, sans l'aide de bisques, n'auraient pu suffisamment équilibrer les forces, on imagina de plus petites fractions, un quart, deux quarts et trois quarts de quinze à donner ou à devoir en sus d'autres avantages. Un quart de quinze est un point donné au commencement du second, sixième, dixième, etc., jeu ; deux quarts de quinze est un point donné au second, quatrième, sixième, etc., jeu ; enfin trois quarts de quinze est un point rendu au second, troisième, quatrième et sixième, septième et huitième jeu, et ainsi de suite. Ce changement fut dicté, dit-on, par l'hostilité que les joueurs de Tennis ont toujours eu pour les bisques, dont ils ne savaient presque jamais tirer parti. Ce nouveau système, qui a été également adopté par la Commission de Tennis de l'Union des Sports Athlétiques, n'a pas d'autre avantage que celui que j'ai signalé plus haut, de permettre d'équilibrer plus facilement les forces des joueurs. Mais, d'un autre côté, il exige de la part des handicapeurs et des arbitres des capacités assez rares de calcul ; il tend, en outre, à rendre d'une longueur assommante les matchs dans lesquels d'énormes avantages sont dus. Pour ce qui est de la manière de compter par points, et non plus par jeux et par parties, cette méthode sera difficilement adoptée ; elle a pour elle la simplicité, il est vrai, et elle peut être surtout utile dans les handicaps où la force des joueurs est très disproportionnée. Mais, si elle était généralement adoptée, le Tennis ne serait plus qu'une suite monotone de coups et l'intérêt qu'il tirait de ce que j'appellerai la conduite et la variété du jeu disparaîtrait en grande partie.

Nous savons déjà que M. W. Renshaw sut conserver son titre de champion de toute l'Angleterre de 1881 à 1886. Il se surpassa, paraît-il, lui-même, la dernière année dans le match final qu'il joua contre M. Lawford. M. Renshaw gagna la première partie

la seule note remarquable des tournois de 1893 et 1894; elle assura la victoire au champion irlandais; elle diffère de celle de ses prédécesseurs en ce qu'il se servit bien plus de ses drives que de ses services pour prendre l'offensive et s'avancer au filet. L'avenir démontrera si cette tactique est supérieure à l'ancienne.

En 1894 M. J. Pim renouvelait ses exploits des années précédentes, mais à l'étranger, en 1895, M. W. Baddeley reprenait la place qu'il avait conquise en 1891 et 1892.

Tel est le résumé de l'histoire du Tennis chez ses inventeurs. Je n'ai pas besoin d'insister sur sa popularité, sur son extension et sur le nombre toujours croissant de ses adeptes des deux sexes. Et certes, si Shakespeare revenait aujourd'hui sur la terre, il ne poserait plus la question qu'il met dans la bouche de l'un des personnages de son *Richard III* :

> What sport shall we devise here in this garden
> To drive away the heavy thought of care?

LE TENNIS EN FRANCE

On dit que le premier soin des Anglais, lorsqu'ils émigrent et s'en vont planter leur drapeau sur une terre nouvelle, est de construire d'abord une église, ensuite une école et troisièmement un *public-house*. Aujourd'hui, pour que ce dicton soit complet, il est nécessaire d'ajouter : « et un Lawn-Tennis ». Partout où ils se fixent, partout où ils passent, le Tennis s'enracine; aux pieds des montagnes neigeuses de l'Himalaya comme sur la côte d'azur, sur nos plages bretonnes et normandes comme dans les villes d'eaux allemandes, au Cap et en Australie, dans les fins fonds des pampas aussi bien que sous les ciels brûlants de l'Afrique (j'en connais un à Luxor), partout où deux ou trois Anglais se rencontrent, le jeu fleurit et les parties abondent. N'avons-nous pas vu que dès 1881 des tournois étaient organisés à Durban et au sommet du mont Olympe? Je me souviens

qu'étant à Panama [illegible]
fus réveillé un matin [illegible]
thirty, *deuce*, *fault* [illegible]
l'hôtel. C'était un [illegible]
barques de la veille [illegible]
trouvé le moyen d'installer [illegible]
le voyage durant.

Quand et où le Tennis [illegible]
Sans pouvoir fixer une date [illegible]
faire erreur, on peut affirmer [illegible]
et en France fut [illegible]
de ses langes, que [illegible]
jeunes Anglais et [illegible]
en quête d'un bon [illegible]
sur le sable d'une [illegible]
Puis avec la [illegible]
tire-d'aile vers des climats [illegible]
océaniques, il émigra [illegible]
heureux de laisser [illegible]
Londres, transplanta [illegible]
lectant en des parties [illegible]

L'historien du jeu [illegible]
désigner le berceau du Tennis [illegible]
ou à l'Ouest. Il n'en [illegible]
époque ce jeu connut [illegible]
popularité comme jeu [illegible]
sion et le nombre [illegible]
moindres aujourd'hui [illegible]
vait en être autrement [illegible]
Paume, hélas ! maintenant [illegible]
enfant, bâtard [illegible]
de l'étranger.

On trouve aujourd'hui des filets de Tennis plantés un peu partout : dans nos villes d'eaux et de garnison, sur nos plages et les pelouses de nos châteaux et de nos villas, cours en

Portes, de la Lombardière, comte de la Châpelle, Aymé (champion de 1887), Ortmans, baron Roissart de Bellet, etc. La Société a engagé un maître-paumier pour donner des leçons de Tennis.

BOULOGNE-SUR-MER vint ensuite et fondait la même année (1886) son LAWN-TENNIS-CLUB. Ses six cours en asphalte reçoivent tous les ans en septembre un nombre considérable de joueurs qui viennent y disputer de fort beaux prix offerts par le club, entre autres une coupe de défi pour messieurs et une autre pour dames, à deux. Les gagnants du « Gentleman's Challenge » ont été, depuis sa fondation, MM. le Révérend J. H. Fry, W. C. Taylor, E. J. Chippendale, W. V. Eaves, C. Lacy Sweet, E. R. et C. G. Allen, Miss L. Paterson et Miss Dainty. Ces concours sont ouverts à tous venants.

En 1888 un groupe de tennisseurs anglo-français fondait le LAWN-TENNIS-CLUB DE DIEPPE, sous la présidence de M. le vicomte de Janzé. Ce club, qui n'a pas moins de cinq cours en très bon gazon, tous continuellement occupés pendant la saison estivale, organise tous les ans, vers la fin d'août, des handicaps à deux et à quatre pour dames et messieurs, et la proximité de l'Angleterre permet à de nombreuses et bonnes raquettes d'outre-Manche d'y prendre part.

Citons encore le CERCLE DE LAWN-TENNIS DU BOULEVARD LANNES, fondé en 1890, qui a donné le champion de 1893, M. L. Riboullet, et le TENNIS-CLUB DE PARIS à Auteuil, fondé en 1895, avec cours couverts et de plein air, dont nous reparlerons plus loin. En 1895 et en 1896, ce club organisait des tournois internationaux, championnats single, messieurs et dames, et handicaps single et double, entre des joueurs anglais et nos meilleures raquettes. En 1895, M. A. Vacherot gagnait les *singles*; les deux années suivantes la victoire restait à M. Goodbody, un des meilleurs joueurs des clubs d'Outre-Manche, et dont la force est égale à celle de tous les meilleurs joueurs anglais, à l'exception de MM. W. V. Eaves, Baddeley et R. F. Doherty.

Le Championnat single pour dames fut gagné pendant trois années consécutives par Mlle A. Masson.



Entrée du Cercle de Puteaux.

En 1898, ce club organisait et faisait jouer sur ses cours couverts du boulevard Excelmans, le premier championnat du monde pour professionnels — car, remarquons-le en passant, le Tennis a pris aujourd'hui un tel développement, qu'il a ses professeurs, tout comme la Paume. — Trois joueurs, et on peut le dire, les trois meilleures raquettes du monde, se firent inscrire : Kerr, du Fitzwilliam Club de Dublin; Flemming, du Queen's Club de Londres et Burke, professeur au Tennis-Club de Paris. Les parties furent jouées d'après le système américain, c'est-à-dire que chaque joueur eut à se rencontrer avec tous les joueurs inscrits. La victoire, malgré une défense admirable de Kerr, échut à Burke, par 3 parties à 2, 27 jeux à 20 et 162 points à 142.

Deux clubs encore, mais aujourd'hui défunts, doivent trouver leur place dans ce précis historique du Tennis, car ils ont largement contribué à l'extension du jeu en France. Le Decimal-Club, fondé en 1877 par un groupe de dix Anglais (de là son nom) à Neuilly-sur-Seine, fut le premier club de Tennis régulièrement organisé en France. Au nombre de ces bonnes raquettes on comptait : M. G. Hetley, qui pendant sept ans gagna le championnat de son club, MM. Robinson, F. Bridgman, F. Ortmans, P. B. Lammin, A. Paton, R. Pilter, F. Southgate, etc.

Sous le nom de Réunion, il existait à Cannes un Lawn-Tennis-Club, fondé en 1886 par le capitaine Clifton Perceval. Jamais club ne mérita mieux le nom qui lui avait été donné; c'était en effet la « réunion » de toutes les bonnes raquettes internationales, qui s'y relayaient de mois en mois pendant l'hiver. MM. Renshaw, Grove, Wilberforce, Robinson et *tutti quanti* ne dédaignaient pas d'y venir disputer, sur ses trois excellents cours en gravier, les beaux prix offerts par LL. AA. I. et R. le grand-duc et la grande-duchesse de Mecklembourg-Schwerin et le grand-duc Michel. Au nombre des bons joueurs que l'on rencontrait le plus souvent à la Réunion, citons MM. Étienne de Montbrison, le vicomte Louis d'Andigné, C. Halford, miss Leigh, miss Bryon, miss Halford et les comtesses Sophy et Adda de Meremberg, etc.

La Réunion n'existe plus; ce club est mort en 1892 avec le Captain Perceval, qui en était l'âme et le fondateur. On a essayé de le faire renaître de ses cendres, mais sans succès, et les tennisseurs de Cannes se donnent aujourd'hui rendez-vous sur les cours de l'hôtel Beau-Site, dont j'ai déjà parlé; il s'y joue tous les ans des tournois-handicaps comme il y en avait autrefois à la Redoute.

Enfin, pour terminer cette nomenclature des clubs français qui, par leurs réunions annuelles, contribuent largement à la popularité de ce jeu, nous citerons encore le Club de Saint-Servan, dont les tournois suivent de très près ceux de Dinard, les Clubs d'Étretat, de Biarritz, et le Club de Divonne.

A partir de 1891, le Tennis français entrait dans une ère nouvelle. L'UNION DES SOCIÉTÉS FRANÇAISES DE SPORTS ATHLÉTIQUES, fondée en 1887, fidèle à son programme et comprenant tous les avantages qui découlent de la création de concours entre membres des différents clubs, organisait les premiers championnats interclubs et interscolaires. Dès le début, ces concours eurent un grand succès.

Les championnats interclubs à deux, pour la raquette de l'Union, se jouent tous les ans à Puteaux ou sur le terrain du Racing-Club. Cinq joueurs représentant les clubs de Paris y prirent part en 1891. Il fut gagné cette année-là par M. BRIGGS, du Stade français, battant M. P. Baignières, du même club (6-3, 6-3). En 1892 ce prix fut disputé par neuf joueurs; la victoire, après une fort belle lutte entre MM. Fassit et SCHOPFER, tous deux de la Société sportive de l'Ile de Puteaux, fut remportée par ce dernier (6-2, 1-6, 6-2). En 1893, M. Schopfer se laissait enlever le championnat par M. L. RIBOULLET, du cercle de Lawn-Tennis du Boulevard Lannes, par 6-3 et 6-3 jeux.

En 1894, ce championnat revenait à un jeune, A. VACHEROT, champion interscolaire, membre du Racing-Club, battant les meilleures raquettes de nos principaux cercles de Tennis. Dans la finale, il se rencontra avec Brosselin de l'avenue Bosquet, et le battit par 1-6, 6-3, 6-3.

[redacted]

Dans la finale du championnat de 1895, A. Vacherot se rencontrait avec L. Riboullet, le champion de 1893, et le battait par 9-7, 6-2; il conservait de nouveau son titre de Champion de France en 1896, luttant dans la finale contre Brosselin et le battant par 6-1, 7-5.

Le championnat de 1897 mettait aux prises 13 joueurs. Dans la finale, PAUL AYMÉ du Tennis Club de Paris se trouvait en face de Warden, de l'Olympique, l'un des gagnants du championnat double de l'année précédente et le battait par 4-6, 6-4, 6-2.

Les championnats doubles, dont le prix est une coupe de défi offerte par la société d'assurances « La Mutuelle militaire », furent créés par décision du Comité de l'Union le 17 mars 1891. En juin de la même année, trois clubs envoyèrent leurs représentants pour disputer cette coupe; elle fut gagnée par MM. DESJOYAUX et TH. LEGRAND, de la Société sportive de Puteaux, battant MM. Cucheval-Clarigny et Boulanger du Racing-Club. En 1892, le défi restait en possession du même club, représenté par MM. HAVET et DIAZ-ALBERTINI, le Racing-Club passant encore une fois en seconde place, avec MM. Cucheval-Clarigny et G. de Candamo. En 1893, malgré une fort belle lutte, le Decimal-Club, représenté par MM. Hetley et Ortmans, ne pouvait enlever à MM. SCHOPFER et N. GOLDSMITH, de l'Ile de Puteaux, la coupe que ce club détient depuis trois ans et qui fut alors disputée par les représentants de cinq clubs. Le match fut gagné par 6-4, 4-6, 6-2.

En 1894, le nombre des cercles qui se firent représenter pour cette importante épreuve fut également de cinq, mais les équipes parurent plus solides et leur force relative tellement égale, qu'il eût été impossible d'en désigner le vainqueur avant la lutte. La finale fut gagnée par l'*Avenue Bosquet* (MM. BROSSELIN et LESAGE), battant dans la finale le *Decimal-Club* (MM. HETLEY et ROBINSON) par 6-4, 2-6, 6-2.

En 1895, cinq équipes se présentaient dans les interclubs doubles; deux de nos grands cercles de Tennis faisaient défaut: le *Decimal-Club*, qui s'était dissous, et le *Cercle du Boulevard*

Lannes, qui n'avait pas de représentants. Avant que les épreuves fussent commencées, la victoire du Racing-Club ne faisait doute pour personne, d'autant plus que ni M. Riboullet, ni M. Schopfer, ni M. Brosselin ne se présentaient pour leurs cercles. La victoire de MM. A. Vacherot et Winzer, battant dans la finale MM. Lebreton et Lecaron, du Lawn-Tennis-Club de Berk-sur-Mer (6-2, 6-1), est due entièrement à la tactique adoptée par ces deux joueurs, qui se placèrent sur la même ligne derrière le filet, reprenant ainsi toutes les balles de volée. Remarquons en passant que la tactique qui consistait à placer un joueur dans le fond du jeu et l'autre au filet était délaissée depuis fort longtemps en Angleterre, sauf dans des cas assez rares, lorsque d'un côté du filet se trouve un jour de fond exceptionnellement bon et de l'autre deux joueurs de volée médiocres.

Le championnat double de 1896 mettait aux prises les représentants de huit cercles, le nombre le plus élevé qu'il ait jamais atteint ; il fut disputé sur les excellents cours du Racing-Club. La victoire revint à l'*Olympique*, dont les deux champions, MM. Warden et Wines, tous deux Anglais, après s'être débarrassés des équipes du *Cercle Français* et du *Cercle du Boulevard Lannes*, se rencontrèrent dans la finale avec MM. A. Vacherot et M. Vacherot du *Racing-Club*, qu'ils battirent, malgré une belle résistance (6-4, 8-6).

En 1897, six cercles se faisaient inscrire. MM. P. Aymé et Lebreton, représentants du Tennis-Club de Paris, enlevaient la coupe, battant dans la finale MM. Warden et de Longchamps, de l'Olympique, par 6-3, 6-0.

Les championnats interscolaires furent créés par décision de l'Union en octobre 1890, et le premier de ces concours, auquel prirent part onze équipes, eut lieu en mai 1891. L'Association Athlétique de l'École Monge (MM. Seyrig et P. Mortier) enlevait à l'Association Athlétique Alsacienne (MM. Schmitten et A. Rieder) la belle coupe de défi offerte par la Société sportive de Puteaux. En 1892 elle passait en la possession de la Société des Exercices physiques du Lycée Condorcet, représentée par

[redacted]

MM. Brosselin et Stern et défendue vigoureusement par MM. Vacherot et Babut de Janson-de-Sailly. Six équipes s'étaient présentées à ce championnat. En 1893, huit équipes scolaires s'étaient fait inscrire; le Lycée Condorcet, représenté cette année encore par MM. Brosselin et Stern, gagna la coupe pour la seconde fois, battant dans la finale le Lycée Buffon (MM. Anthoine et Postel-Vinag) par 6-1 et 6-2.

En 1894, huit équipes se présentaient dans le championnat interscolaire de l'Union. Condorcet, représenté par M. Brosselin, champion interscolaire de 1892, et Stern, joueur régulier et parfaitement discipliné, se laissait enlever la coupe, gagnée pour la première fois par Janson-de-Sailly, représenté par A. Vacherot, champion interscolaire de 1893, et G. de Candamo.

En 1895, ce championnat n'est plus disputé que par cinq équipes. Condorcet (Berryer et Stern) prend sa revanche de l'année précédente en battant Janson (G. de Candamo et A. Vacherot) par 4-6, 6-4, 6-3, dans une finale des plus disputées jusqu'au bout.

Le championnat de 1896 mit en ligne six équipes scolaires : ce sont celles de Janson-de-Sailly, Condorcet, Chaptal, Carnot, Louis-le-Grand et Michelet. La victoire finale restait au lycée Michelet (M. Vacherot et Gautier), battant Carnot (Boissaye et Masson), par 6-4, 6-2.

Six équipes scolaires se présentaient dans les doubles de 1897 : Louis-le-Grand, Michelet, Albert-le-Grand, Lakanal, Carnot et Janson. Le Lycée Carnot, pour la première fois, enlevait ce championnat; ses représentants furent MM. Klingelhoefer et Mirabaud, qui rencontrèrent dans la finale MM. Pérera et Hautecœur, les battant par 6/4, 6-1.

Jusqu'à 1893 les championnats scolaires à deux n'existaient pas; les deux partenaires gagnant le championnat à quatre concouraient entre eux pour le prix individuel, gagné par M. Seyrig en 1891 et par M. Brosselin en 1892. En mars 1893, l'Union créait un deuxième championnat interscolaire à deux (raquette de l'Union). Ce premier concours eut lieu le 24 mai

à l'Ile de Puteaux et fut gagné par M. A. VACHEROT (Janson-de-Sailly), battant dans la finale M. Brosselin (Condorcet) par 4-6, 6-2, 9-7; il gagnait également le championnat de 1894.

Pour le championnat double de 1895, peu d'équipes, on l'a vu, avaient été formées; de huit elles étaient tombées à cinq, d'où l'on pouvait conclure que le Tennis était en décroissance dans nos Associations scolaires. Le championnat single, pour lequel seize joueurs s'étaient fait inscrire, démontra qu'on jouait encore dans nos écoles, et même qu'on jouait mieux. Certes ce championnat ne fit pas ressortir des joueurs de premier ordre comme l'avaient fait les tournois de 1893 et de 1894, mais l'on put constater une moyenne supérieure à celle des années précédentes. M. BERRYER, du lycée Condorcet, était le champion désigné d'avance et cette victoire lui était assurée aussi bien par des dons naturels que par l'entraînement sérieux auquel il s'était livré. Il battit dans la finale M. Barbaret (Louis-le-Grand), par 6-2, 6-2.

En 1896, quatorze joueurs, représentant les principaux établissements scolaires de Paris, s'étaient fait inscrire pour ce championnat; Marcel VACHEROT, frère du champion de France, l'emportait dans la finale sur M. Boissaye (Carnot), par 6-3, 5-7, 6-0.

Il conservait son titre l'année suivante (1897), battant dans la finale Cartault, de Louis-le-Grand, par 6-3, 6-2.

Cette même année, l'Union faisait jouer pour la première fois un championnat *single* pour dames, qui fut gagné par Mlle A. MASSON, jouant dans la finale contre Mme Girod, par 6-3, 6-1.

Les règles du Tennis ont subi les mêmes changements en France qu'en Angleterre. — Nous avons suivi pas à pas toutes les modifications que les comités anglais ont cru devoir apporter à cette réglementation au fur et à mesure que l'expérience les dictait. Les premières règles publiées et commentées en français parurent, je crois, je ne puis rien affirmer, dans un petit volume intitulé *Jeux et Exercices en plein air*, publié en

[redacted]

1887 chez Arnould. Dans ces règles, qui n'étaient qu'une traduction des règles anglaises, on trouve pour la première fois les mots *cours* pour désigner l'emplacement sur lequel le Tennis se joue; *servant*, celui qui donne le service; *lanceur*, celui qui le reçoit, termes généralement adoptés aujourd'hui. Ces règles régirent tous les championnats et les parties de Tennis de nos clubs français jusqu'en 1891. En novembre 1890, le Comité de l'Union nomma une Commission de Tennis à seule fin de revoir et de reviser ces règles et de réglementer les championnats qu'elle devait organiser plus tard. Cette Commission, composée de MM. C. Heywood, le vicomte de Janzé, le comte Jacques de Pourtalès, G. Raymond et L. H. Sandford, publiait en 1891 de nouvelles règles, qui ne différaient en rien des précédentes, sauf sur un seul point, mais d'une certaine importance il est vrai. La Commission modifia l'article 7, qui a trait à la position du pied sur la ligne du fond pendant le service; estimant que son système avait l'avantage d'user moins vite cette ligne, elle modifia cet article comme suit : « Un pied en dehors et l'autre en dedans de la ligne de base ». Cette modification ne pouvait qu'amener des contestations fréquentes et embarrasser les arbitres. Elle ne précisait en aucune façon à quelle distance le pied gauche du joueur pouvait être avancé dans le cours, en dedans de la ligne du fond. Pour certains services, cette règle donnait un gros avantage au servant, d'autant plus que la Commission avait conservé cette partie de la règle déclarant que le service n'est pas faute si le pied en arrière de la ligne du fond est levé. Les dimensions des cours et la hauteur du filet étaient légèrement différentes de celles des règlements anglais; la Commission estimait, à juste raison, qu'un demi-centimètre de plus ou de moins dans la longueur ou la largeur des cours, dans la hauteur du filet, qu'elle porta au centre à 91 centimètres au lieu de 91 1/2 centimètres, ne modifierait en rien le jeu et la tactique des joueurs.

En janvier 1893, une nouvelle Commission, composée de MM. Lejeune, A. Masson, le comte Jacques de Pourtalès,

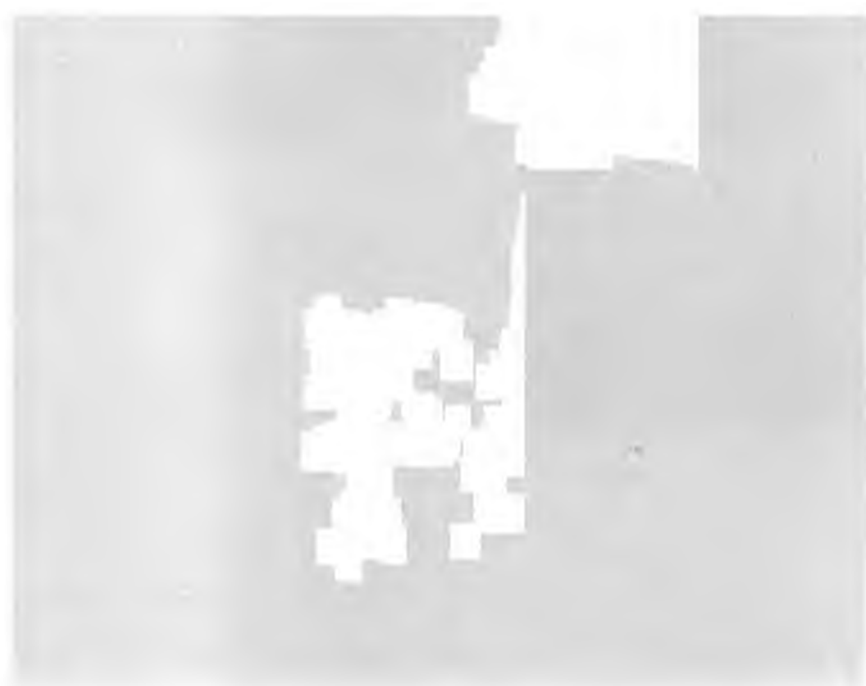
L. H. Sandford et le Dr Wickham, crut devoir reviser les règles de 1891. Elle modifia, sans doute pour les raisons données plus haut, la règle ayant trait à la position des pieds pendant le service. Sans revenir à l'ancienne règle et tout en donnant satisfaction à l'idée qui avait poussé la Commission de 1890 à la changer, la nouvelle Commission fixa la pose de l'un des pieds sur le bord, *touchant* la ligne du fond. J'estime que ce changement n'a donné satisfaction ni aux joueurs ni aux arbitres, et que forcément l'Union reviendra à la règle primitive. Signalons en outre quelques autres changements de moindre importance : la Commission a changé le nom de celui qui reçoit le service de *lanceur* en *relanceur* et converti les dimensions des cours, de la hauteur du filet, de pieds et pouces anglais, en mètres, centimètres et millimètres de notre système décimal, estimant, je présume, qu'un millimètre dans la longueur du cours pouvait modifier le jeu. Enfin, elle adopta le nouveau système des avantages en supprimant ceux qui nous venaient du Jeu de Paume et admit également la manière d'handicaper par points, jusqu'à 100. J'ai déjà donné mon appréciation sur cette dernière innovation; je n'y reviendrai donc pas.

Tel est brièvement l'historique du Tennis en France. L'ère nouvelle dans laquelle il est entré depuis 1890, nous donne lieu d'espérer que sa popularité ira toujours en augmentant. En stimulant l'émulation entre Clubs et entre Associations scolaires, pépinières toujours renouvelées de jeunes joueurs, l'Union a fait faire au Tennis un grand pas en avant, et nous ne désespérons pas de lui voir, dans un avenir prochain, organiser un Championnat international. Certes nos réunions interclubs n'atteignent pas le chiffre des joueurs qui se présentent tous les ans aux tournois de Wimbledon, d'Irlande et d'Écosse, du Nord et de l'Ouest, de Londres et de Cheltenham, sans compter ceux de moindre importance qui se jouent tous les ans chez nos voisins. Certes nous ne pouvons pas encore mettre en ligne des raquettes qui pourraient rivaliser avec les grands joueurs anglais : nous l'avons vu dernièrement dans les tournois joués à

[redacted]

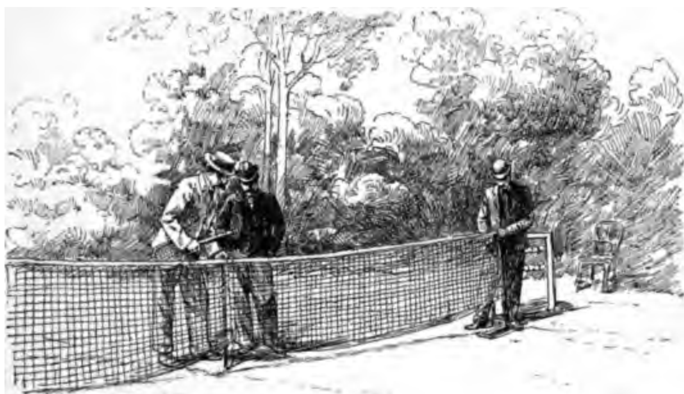
Paris entre le Winchester House Tennis-Club et les meilleures raquettes de l'Union et les tournois internationaux du Tennis-Club de Paris. Nos défaites nous ont montré combien nous étions novices encore dans ce jeu attrayant, mais encore quelques rencontres comme celles-là donneront à notre jeunesse une émulation nécessaire au progrès. L'éducation athlétique, si longtemps négligée dans notre pays, est de date trop récente pour qu'elle ait déjà pu produire tous ses fruits. Les résultats acquis jusqu'à ce jour font bien augurer de l'avenir du Tennis en France et je pourrai citer tel ou tel jeune joueur qui a en lui l'étoffe d'un Renshaw, d'un Lawford ou d'un Baddeley. Mais, qu'on ne l'oublie pas! l'athlétisme comprend au nombre de ses principes primordiaux, non seulement la pratique d'un sport, mais la pratique assidue jusqu'à la perfection. Les joueurs anglais en savent quelque chose. Patience! dirons-nous, c'est affaire de temps et d'éducation.







[redacted]



CHAPITRE II

COURS ET ACCESSOIRES DU JEU

TERRAIN DE LAWN-TENNIS, SA PRÉPARATION ET SON ENTRETIEN

Rien n'est plus rare qu'un bon terrain de lawn-tennis, et sans un bon terrain pas de bon jeu possible. L'établissement et l'entretien d'un terrain parfait exigent la réunion de tant de conditions de toute nature, qu'il est presque impossible d'arriver à les obtenir. Mais il est possible du moins, en suivant certains préceptes, de se procurer un terrain de Tennis suffisant pour que le jeu s'y puisse pratiquer agréablement.

Mes lecteurs savent que ce terrain est un rectangle d'une longueur de 24 mètres sur une largeur de 11 mètres. Il doit être, autant que possible, de niveau et parfaitement uni, et d'une étendue suffisante pour laisser autour du cours un espace d'environ 7 mètres à partir des raies du fond et de 4 mètres à

agréablement que pendant la moitié de l'année au plus et quatre mois peut-être dans un terrain humide. Il n'est donc pas étonnant qu'on ait cherché à substituer au gazon le sable, le ciment, l'asphalte, la terre nue, naturelle ou préparée. Les cours de sable n'ont eu qu'un succès très éphémère, à cause de leurs sérieux défauts. La gelée la plus légère, suivie d'un soleil brillant, suffit pour les rendre impraticables. La couleur du terrain est désagréable à l'œil, également nuisible aux souliers et aux balles. Les terrains de ciment ou d'asphalte ont l'inconvénient de coûter très cher à établir, de fatiguer par leur dureté les pieds des joueurs et d'être souvent glissants; mais ce sont ceux dont l'usage peut être le plus constant, et c'est le point important. Leur prix, malheureusement, ne les met pas à la portée de tout le monde.

Voici, selon moi, le moyen le plus simple et le plus économique de se procurer un cours, sinon parfait, du moins satisfaisant: c'est tout simplement d'avoir recours à la terre nue. Si la nature du sol le permet, c'est-à-dire s'il n'est ni sablonneux, ni glaiseux, il suffira de le dépouiller de toute végétation, de le niveler parfaitement à l'aide du râteau et du rouleau, ét de le battre vigoureusement. Mais il faut veiller à ce que toute la terre rapportée pour le nivellement du terrain soit aussi homogène que possible. Je suis persuadé qu'en France, dans la moitié des cas, le sol se prête au succès d'une semblable tentative. C'est à peu près le procédé qu'a employé le *Racing-Club* de France pour la construction de ses cinq cours de Tennis au Bois de Boulogne. Mais, au lieu de terre, la Commission a utilisé la *boue* des routes du Bois, que les cantonniers étaient chargés d'enlever. Cette matière, bien battue, roulée et cylindrée, donne une surface très homogène, plaisante à l'œil et très élastique. Il se produit parfois, après la pluie suivie de soleil, de petits défoncements partiels; un peu de boue suffit pour remédier au mal.

J'ajouterai que j'ai vu des terrains, qui eussent été bons si on les eût laissés tels quels, gâtés par l'adjonction de matériaux destinés à les améliorer. Il en est pourtant qui ont besoin d'une préparation plus compliquée, à cause de leur nature humide, sa-

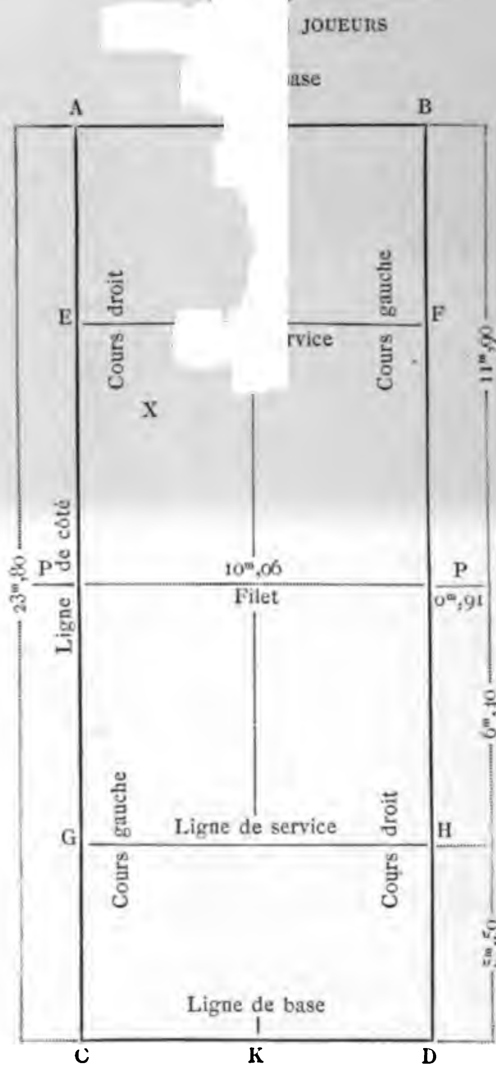
[redacted]

blonneuse ou glaiseuse. Dans ce cas, je vais en indiquer une qui a donné les meilleurs résultats et qui devient très populaire chez nos voisins.

Le sol. défoncé à 18 centimètres environ de profondeur, puis bien nivelé, sera recouvert d'une couche de débris de briques ou de plâtras de démolitions de 10 centimètres d'épaisseur; cette couche sera nivelée à nouveau, et les débris de briques devront être suffisamment écrasés pour obtenir une surface unie. On passera ensuite au tamis de la poussière de briques; la partie la plus grossière sera d'abord répandue sur le sol, puis roulée et battue; enfin la poussière fine ou du sable fin (de rivière) sera étendu et bien roulé sur la surface. La bonne saison pour la préparation d'un terrain semblable est l'automne, afin que les pluies en puissent agglomérer les matériaux et consolider la surface. En été, un arrosement occasionnel sera nécessaire. Il est évident qu'il ne faudra pas y jouer pendant les temps de dégel; mais la même observation s'applique à tous les cours dont le sol n'est pas en matière dure, telle que ciment, etc.

Il reste à prendre la précaution d'entourer le cours du filet, pour empêcher les balles d'en sortir. Quand elles se mouillent par leur contact avec l'herbe voisine, la poussière de brique y adhère. Cet inconvénient, qui peut être évité, est le seul que présentent les matériaux employés dans la composition du sol; le vent même n'a pas une mauvaise influence. En somme, ce cours paraît être le meilleur qui ait été inventé jusqu'à présent pour un usage fréquent. Son établissement et son entretien ne sont ni difficiles ni coûteux. A tous ces titres, il mérite donc d'être recommandé aux amateurs de Tennis.

Les cours, tels que celui que nous venons de décrire, quelle que soit la nature des matériaux employés, débris de briques, gravier, plâtras, mâchefer, boue, etc., ont sur le gazon l'avantage de pouvoir être d'un usage plus long et plus fréquent; mais les joueurs qui tiennent absolument à jouer toute l'année, malgré la gelée, la neige et la pluie, sont obligés d'avoir recours à des cours *couverts*. Il en existe maintenant trois à Paris. Le premier


JOUEURS
A
B
Cours droit
Cours gauche
E
F
X
11m,90
Ligne de côté
P
23m,80
10m,06
Filet
P
0m,91
6m,40
Cours gauche
Ligne de service
Cours droit
G
H
5m,50
Ligne de base
C
K
D

et le plus ancien est celui de l'avenue Bosquet, construit pour la Société qui porte ce nom, et celui du Tennis-Club de Paris, boulevard Excelmans, construit en 1895. Il est très confortablement aménagé et peut servir de modèle. Le hall a 37 mètres de long sur 32 mètres de large; un balcon de $2^{m},50$ de largeur le divise en deux, dans toute sa largeur, à $2^{m},50$ du sol. La hauteur du hall, au tirant, est de $7^{m},30$ et au faîte de $10^{m},30$. Il contient deux cours à quatre : le recul est de $5^{m},50$; l'espace libre sur les côtés de $2^{m},75$ et de $5^{m},50$ entre les deux cours. Le plancher a été établi sur une couche de $0^{m},10$ de béton; les lambourdes en chêne (8×8) sont scellées dans le béton, espacées l'une de l'autre de $0^{m},25$ et le tout recouvert d'un parquet en chêne de $0^{m}.27$ d'épaisseur sur $0^{m},05$ de largeur. Ce parquet ainsi que les murs sont peints en vert foncé. La lumière, mitigée par du verre strié, vient d'en haut; en outre, 8 fenêtres assurent la ventilation. Ce Jeu de Tennis contient en outre des vestiaires, cuisine, salle à manger, salle d'hydrothérapie, etc. Les cours de plein air, au nombre de trois, sont en terreau mélangé de sable, bien battu et roulé, sur fond de salpêtre.

Je pense avoir donné des indications suffisantes sur les différents *Cours* de Tennis et les meilleures manières de les préparer, et je n'ai qu'une dernière observation à ajouter pour terminer cette matière. Quelle que soit la nature du cours adopté, je prie mes lecteurs de se bien rappeler qu'il est de la dernière importance qu'il existe toujours autour du terrain un espace largement suffisant pour que l'action des joueurs ne puisse jamais être paralysé. Je conseillerai aussi, comme un raffinement très utile, l'emploi de filets très légers et de hauteur médiocre, placés aux deux bouts du cours et destinés à arrêter les balles lancées trop vivement.

COURS

Cours. — Quand le terrain a été convenablement préparé, la première opération à faire est de le marquer, après en avoir fait un plan d'une exactitude parfaite. Les dimensions réglementaires d'un cours pour la partie à deux sont les suivantes : longueur 23^{m},80, largeur 8^{m},23. Il est divisé en deux parties égales dans sa largeur par le ***filet***, dont les extrémités sont supportées par deux ***poteaux*** (P, P) fixés dans le sol, en dehors du cours, à une distance de 91 centimètres des raies de côté. La hauteur du filet doit être de 1^{m},06 aux extrémités et de 0^{m},91 1/2 au centre.

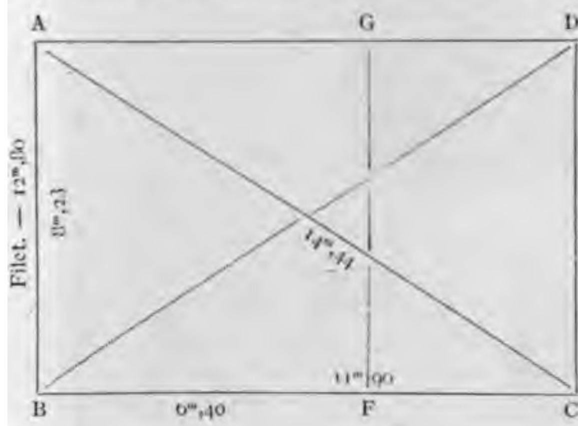
A chaque extrémité du cours, à une distance de 11^{m},90 du filet et parallèlement à celui-ci, on trace les ***raies du fond*** (AB et CD), dont les extrémités vont rejoindre les ***raies du côté*** (AC et BD). Parallèle à ces dernières et tracée à égale distance entre elles, la ligne de *demi-cours* (IK) divise l'espace de chaque côté du filet en deux parties égales, nommées *cours droit* et *cours gauche*. Enfin de chaque côté du filet et parallèlement à celui-ci, à une distance de 6^{m},40, on trace les lignes de service (EF et GH).

Pour les parties à trois ou quatre joueurs, le cours mesure 10^{m},97 de largeur. En dedans des lignes de côté, parallèlement à elles, et à une distance de 1^{m},37, on trace les *raies de côté de service* (EG et FH), que l'on prolonge jusqu'aux lignes de base. Ces raies de côté, ainsi prolongées, permettent d'utiliser les cours à quatre pour les parties à deux. Pour le reste, le cours est semblable au premier.

Les dimensions ci-dessus sont celles données par les règles du jeu adoptées par l'Union des Sociétés françaises de Sports athlétiques.

Le meilleur moyen et le plus facile d'établir un cours rectangulaire est de se servir d'un T; mais, comme il n'est pas facile de se procurer une de ces règles de dimensions assez grandes

pour former les angles du cours, j'indiquerai la méthode suivante, qui est très pratique. Après s'être assuré « à vue de nez »



des dimensions nécessaires pour établir un cours pour quatre joueurs qui, pratiquement, contient celui pour deux joueurs (il est plus expéditif de prendre les mesures pour établir ce dernier), l'on choisit tout d'abord l'emplacement sur lequel sera tendu le filet; on le jalonne de deux piquets à 8m,23 l'un de l'autre (aux points A et B du plan ci-dessus). Puis on prend deux cordes ou deux lisières, dont on attache l'une des extrémités aux piquets A et B; sur la première (A), qui devra donner la diagonale du cours, mesurez une distance de 14m,44 et sur l'autre (B) 11m,90. Tendez les deux cordes de façon que les distances mesurées se rencontrent en C, et vous aurez un des angles du cours. A 6m,40 du point B, plantez un jalon en F pour marquer la distance où doit se trouver la ligne de service du filet. Pour trouver l'autre coin D et l'autre extrémité de la ligne de service, répétez le même procédé. Reliez les points C et D pour la ligne du fond et pour la ligne de service le point F au point G, et vous aurez un des cours complet. Procédez de même pour l'autre moitié du cours; il ne reste plus qu'à tracer la ligne de demi-cours en re-

[redacted]

liant les centres des lignes de service. Il suffit, pour avoir les dimensions exactes d'un cours pour quatre joueurs, de prolonger les lignes au fond, de chaque côté et de $1^m,37$, et de relier les quatre points pour avoir les lignes de côté.

Les lignes doivent avoir, autant que possible, 3 centimètres de largeur, pour être visibles de toutes les parties du cours; le cours doit être mesuré à la bordure *intérieure* des lignes.

INSTRUMENTS ET ACCESSOIRES DU JEU

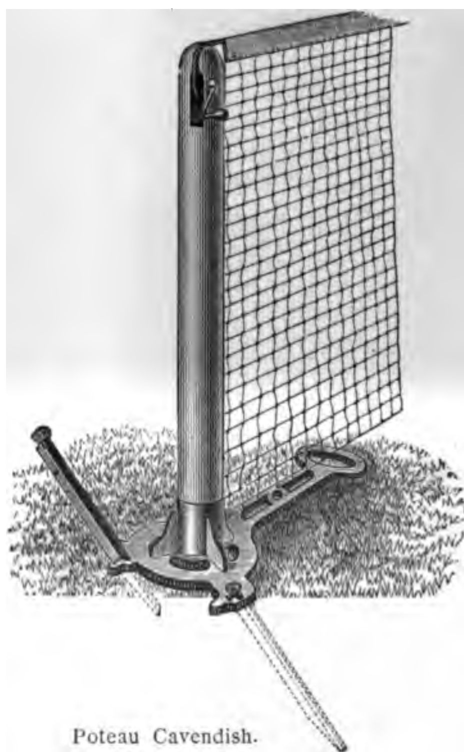
Marqueurs. — Il s'agit maintenant de tracer d'une manière bien apparente toutes les lignes que je viens d'énumérer. Si le terrain du cours est de gazon, on se servira d'une des nombreuses machines à marquer déjà inventées. On donne en Angleterre la préférence à la machine *Caxton*, vendue par la maison Ayres. Nous en reproduisons la figure. Le catalogue de la maison Williams, de Paris, en offre une autre, moins compliquée et dont le prix doit être sensiblement inférieur. L'important est que la roue marquante trace la raie nettement, sans éclaboussures et sans arracher l'herbe.

Pour les terrains de terre plus ou moins préparés, de briques pilées, etc , la machine à marquer ne donne pas de résultats satisfaisants. Il faut donc avoir recours, soit à des lattes de bois enfoncées dans le sol et peintes d'une nuance qui tranche avec celle du terrain, soit à des rubans de fil d'une largeur convenable et très résistants. Mais quelque soin qu'on apporte dans leur choix, quelque peine qu'on prenne pour les faire adhérer au sol au moyen de clous, ces rubans se détériorent rapidement et demandent un renouvellement fréquent. Dans les cours à terrains durs, asphalte ou ciment, les raies sont tracées par des bandes de matériaux de couleur différente.

Poteaux. — Arrivons maintenant aux poteaux destinés à supporter le filet. Espérons que nous en avons fini pour jamais avec cette vieille corde, attachée d'un côté à un piquet posé en

qui les dépasse est frappée à chaque instant par les balles, qui sont ainsi détournées de leur direction, au grand préjudice du jeu. En outre, la courbe du filet n'a plus la forme voulue.

Il ne me reste plus maintenant à mentionner que les deux instruments les plus importants du Tennis, les balles et les raquettes.


Poteau Cavendish.

Balles. — De bonnes balles sont indispensables pour l'agrément du jeu; on ne trouve ni plaisir ni profit à jouer avec de mauvaises balles. Malheureusement, dans bien des cas on joue souvent soi-même. et, ce qui pis est encore, on nous fait jouer avec des balles vieilles, flasques et décousues. Il y a encore des gens qui ont l'audace de vous inviter à la campagne pour vous faire jouer avec ces articles abominables qui sont les balles non recouvertes. J'espère que ces lignes tomberont sous les yeux de ces pécheurs non endurcis qui m'ont imposé cette cruauté de me faire jouer avec des balles insuffisantes. A tout prendre, les balles les meilleures et les plus chères sont les plus économiques. Ce sont les balles cousues en dessous (couture dite « point russe »), de la maison *Ayres*, dites « Championship », qui ne

[redacted]

doivent pas être confondues avec les balles *Champion.* Elles coûtent 20 fr. la douzaine; mais si l'on en a bien soin, elles font un usage triple de celles de 12 ou 15 francs. Elles ne peuvent malheureusement pas resservir la saison suivante, même quand elles sont conservées l'hiver dans un endroit bien sec, et à l'abri du froid et dans du son. Il est bien entendu que pour jouer par le mauvais temps, pour exercer les débutants, des balles de qualité inférieure sont suffisamment bonnes; mais j'estime que quand il fait trop mauvais pour jouer avec de bonnes balles, il vaut mieux s'abstenir. Quant aux balles non recouvertes, je l'ai déjà dit, ce sont des abominations et je ne les recommande même pas pour s'exercer.

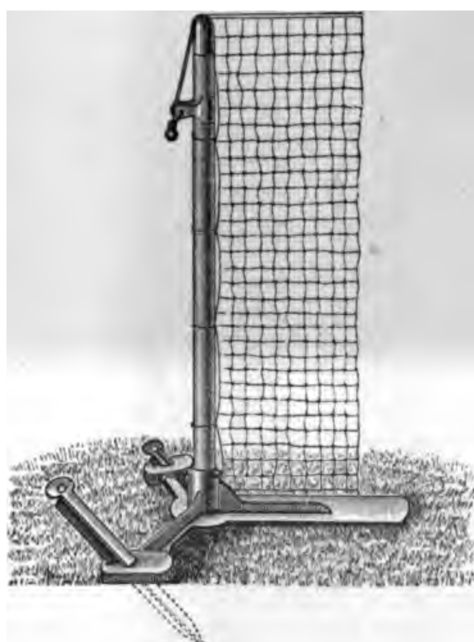


Rochet du poteau Cavendish.

Les balles règlementaires ne doivent pas mesurer moins de 0,637 et plus de 0,65 de diamètre; leur poids minimum doit être de 53 à 57 grammes. Toutes les balles d'*Ayres* ont le poids et le diamètre règlementaires.

Raquettes. — S'il y a unanimité d'opinion sur le choix des balles, il n'en est pas de même quant à celui des raquettes. Chaque joueur a là-dessus son goût particulier, et le poids, la tension des cordes, la forme et la balance de l'instrument varient suivant les différents styles de jeu. Les bons joueurs savent ce qu'il leur faut; mais, comme cet ouvrage s'adresse plutôt aux commençants qu'aux joueurs expérimentés, il me paraît utile de donner aux premiers quelques conseils sur le choix d'une raquette, qui pour eux est non seulement chose difficile, mais encore de la plus haute importance. Je commencerai par leur donner le conseil de se méfier de tous les « trucs » dont se servent les marchands pour attraper le client ignorant en mettant sous ses yeux des raquettes à cordes à

triple tension, raquettes à tête carrée, avec manches en liège, en cuir, flûté, avec marqueurs et autres attrape-nigauds. Une bonne raquette est celle dont les cordes sont bien tendues, le manche en bois ordinaire, rond ou octogone, le cerceau sans nœuds et dont le grain suit régulièrement la courbe.



Poteau Cyprus.

L'étançon doit être bien ajusté; c'est là que cède généralement, après quelques jours de service, une mauvaise raquette, et si l'espace entre l'étançon et le cerceau est rempli d'une matière qui ressemble à du ciment ou à du mastic, il faut la refuser.

Il est bon de rechercher une raquette dont le poids convient à la force physique du joueur, aussi lourde que celle-ci le permet tout en lui assurant sa liberté d'action. Il ne faut toutefois pas oublier que la raquette paraîtra bien plus lourde à la fin d'un match qu'au début. Pour une dame 13 1/2 onces, de 14 1/4 ou 14 1/2 onces pour un homme me paraissent suffisants : c'est le poids des raquettes de tous les grands joueurs. J'ai rencontré, il est vrai, de bons joueurs se servant de raquettes de 15 et même de 16 onces; mais ceux-ci avaient des poignets peu ordinaires, et je ne sais guère trop s'ils n'au-



raient pas obtenu de meilleurs [illegible] quettes moins lourdes. [illegible] tance aussi capitale que [illegible] présente les inconvénients [illegible] légère sans en avoir les [illegible].

Depuis l'invention du Tennis, [illegible] raquettes ont souvent [illegible] forme. Au début, lorsque [illegible] encore sous l'influence de [illegible] totype la Paume, la forme [illegible] quette de notre vieux jeu [illegible] avec sa courbe intérieure, [illegible] cément adoptée; on n'en [illegible] pas d'autre. Cette [illegible] pratique tant que les [illegible] geaient les joueurs [illegible] zontalement, comme [illegible] aujourd'hui que les [illegible] placé les coups [illegible] avec la raquette [illegible] ment, la courbe [illegible] est même nuisible, [illegible] la difficulté qu'[illegible] balle avec le centre [illegible].



Aujourd'hui les raquettes [illegible] au Tennis sont [illegible] droites, c'est-à-dire sans [illegible] rieure. Pour ce qui est [illegible] de la longueur [illegible] selon le [illegible] sistes des fabricants; à [illegible] formes, carrées et ovales de la tête, [illegible] côtes, etc. Nous reproduisons ici deux types de raquettes modernes. L'une est de fabrication anglaise, l'autre est faite à Paris; leurs formes diffèrent peu, sauf sur un point essentiel. On

sait que le point faible d'une raquette est cette partie du cerceau qui précède l'étançon. Presque droit sur les côtés, le cerceau, pour rejoindre le manche, forme une courbe assez accentuée. C'est là que cèdent la plupart des raquettes, sur un coup vigoureux. Dans la raquette anglaise, le cerceau est amené au manche par une courbe quelque peu anguleuse, par conséquent affaiblissant ce point du cerceau; c'est ce que le fabricant français a su éviter. Dans les deux raquettes, ce point faible est consolidé par des cordes ou des boyaux. En outre les cordes de la raquette française sont plus rapprochées vers le centre de la face que vers les côtés.



Raquette anglaise Dowling.

Grâce à l'initiative d'un joueur de tennis français bien connu, nos joueurs peuvent donc aujourd'hui se soustraire aux exigences du marché anglais et trouver des raquettes fabriquées à Paris tout aussi bonnes et du même prix que les meilleures raquettes anglaises. Elles sont, en tout cas, supérieures à toutes les raquettes anglaises, même à celles des fabricants les plus renommés que l'on trouve à Paris, car, à quelques exceptions près, les fabricants anglais ne nous envoient pas toujours leur dessus du panier. Je crois donc rendre un service aux joueurs sérieux en attirant leur attention sur cette raquette française.

dont nous donnons ci-contre la reproduction, qui peut rivaliser comme qualité et comme durée avec celles des fabricants anglais les plus connus. Son prix est de 30 francs. Si ce prix paraît élevé, je ferai observer que, par le fait, il est plutôt économique, la raquette en question devant faire certainement plus de trois fois l'usage des médiocres raquettes de 15 à 20 francs.



Raquette française Mass et Cie.

Toutefois, comme nos jeunes joueurs ne peuvent pas tous mettre à leurs raquettes une somme aussi élevée, ils trouveront à Paris, chez Williams et C[ie], un choix de bonnes raquettes. Les plus réputées sont celles de *Slazenger*, de *Ayres*, de *Holden* et de *Gardiner*. Le fabricant le plus célèbre est *J. Tate*, de Londres; ses raquettes sont parfaites, mais le prix en est élevé et, de plus, quand on lui fait une commande, on est exposé à attendre longtemps; celles de *J. Dowling* de Dublin, dont nous donnons plus haut la gravure, sont également très prisées de nos joueurs français.

Presses. — Chaque fois que l'on s'est servi d'une raquette, il est bon de la mettre sous presse pour empêcher l'humidité de la déformer; on en vend de différentes sortes, pour une ou plusieurs raquettes. Des premières, je recommande la presse en forme de

connais rien de plus agaçant que d'être obligé, pendant une partie, de perdre un temps précieux à chercher les balles perdues, et quoi qu'on fasse, sans ces filets, il s'en perd toujours. Par économie, si ce n'est pour l'agrément et la patience des joueurs, ces filets, hauts de 1 m. 60 ou même de 2 mètres, si l'on peut s'en procurer, devraient être installés à une certaine distance des cours, partout où des parties sérieuses sont engagées.



[redacted]



CHAPITRE III

LE JEU

Le jeu de Lawn-Tennis, ou de *Tennis* comme nous l'appellerons désormais, consiste à lancer, d'après certaines règles et au moyen de raquettes, des balles en caoutchouc par-dessus un filet tendu verticalement en travers d'un emplacement uni qu'on nomme *cours*. Les cours peuvent être établis sur le gazon, le sable ou la terre battue; on joue aussi sur l'asphalte spécialement préparée à cet effet.

Les parties se jouent à deux, à trois et à quatre. Les joueurs se tiennent des deux côtés du filet. Celui qui commence la partie s'appelle le *servant;* son adversaire, celui qui reçoit le service, le *lanceur*. C'est le sort qui décide lequel des deux joueurs servira le premier et le côté que prendra chacun d'eux. Celui des deux

joueurs qui choisit le côté qui lui convient abandonne à son adversaire le droit de servir le premier, si cela lui convient. Après le premier jeu, le lanceur devient le servant et le servant le lanceur, et ainsi de suite pour tous les jeux d'une partie. Les adversaires changent de côté après chaque partie; celui qui donnait le service dans le dernier jeu de la dernière partie le reçoit dans le premier jeu de la partie suivante, et ainsi de suite. Chaque joueur se place dans un des carrés de chaque côté du filet. Le servant doit avoir un pied *touchant*[1] la ligne du fond et l'autre en dehors. Au début d'une partie, le service est donné du cours droit dans le cours gauche. Le servant prend deux ou trois balles de la main gauche et sa raquette de la main droite; il jette une des balles en l'air et la frappe de sa raquette assez fort pour qu'elle passe par-dessus le filet et dans une direction qui la fera tomber dans la partie du cours diagonalement opposée et comprise entre les lignes de service et de côté et le filet; ainsi la balle partie d'un point sur la ligne KD doit tomber dans le carré X (voir le plan page 226). Le servant a droit à deux services; s'il ne remplit les conditions prescrites par la règle du jeu (art. 8 et 9), il y a *faute*; s'il se met deux fois dans le même cas, c'est-à-dire s'il donne deux services faute consécutifs, il perd un point (*quinze*); alors il change de cours et sert du cours gauche dans le cours droit. Si au contraire le service est *bon*, son adversaire doit reprendre la balle à son premier bond, car la règle interdit de la reprendre de *volée*. Le lanceur doit faire passer la balle par-dessus le filet, de façon qu'elle retombe dans le cours de son adversaire, limité par le filet, et les lignes de côté et du fond. Le servant retourne la balle, en la prenant soit de *volée*, soit au premier bond, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un ou l'autre joueur ait perdu ou gagné un quinze.

Autrefois, quand la balle servie effleurait le sommet du filet, comme cela arrive souvent, et tombait ensuite dans le carré où

1. Cette règle diffère de la règle anglaise, qui exige la pose du pied *sur* la ligne du fond.

Dans les *parties à trois* joueurs, celui qui fait la *chouette* donne le service alternativement un jeu sur deux.

RÈGLES DU JEU DE LAWN-TENNIS

Adoptées par l'Union des Sociétés françaises de Sports Athlétiques.

JEU SIMPLE, A DEUX JOUEURS

ARTICLE PREMIER. — Pour les parties à deux joueurs, le *cours*[1] doit mesurer 23 m. 80 de longueur sur une largeur de 8 m. 23. Il est divisé en deux parties égales, dans sa largeur, par le *filet*, dont les extrémités sont portées par deux poteaux (P, P) fixés dans le sol, en dehors du cours, à une distance de 0 m. 91 environ des lignes de côté. La hauteur du filet doit être de 1 m. 06 aux extrémités et de 0 m. 91 1/2 au centre.

A chaque extrémité du cours, à une distance de 11 m. 90 du filet et parallèlement à celui-ci, on trace les *lignes du fond* (AB et CD), dont les extrémités vont rejoindre les *lignes de côté* (AC et BD). Les deux points de repère I et K marquent les milieux des lignes du fond. De chaque côté du filet, et parallèlement à celui-ci, à une distance de 6 m. 40, on trace les *lignes de service* (EF et GH). Enfin, les milieux de ces dernières lignes sont reliés par la *ligne de demi-cours* MN.

ART. 2. — Les *balles* ne doivent pas mesurer moins de 0 m. 0637 et plus de 0 m. 065 de diamètre, et ont un poids minimum de 53 grammes, maximum de 57 grammes.

ART. 3. — Les décisions de l'*arbitre* sont sans appel. Toutefois, si un *juge-arbitre* a été désigné d'avance, les joueurs peuvent en appeler à lui des décisions de l'arbitre sur tout point concernant l'interprétation des règles. Le juge-arbitre juge sans appel.

ART. 4. — Le sort décide du choix du *côté* et de la priorité

1. Pour le plan, voir page 226.

du *service*[1] dans le premier jeu, de telle sorte que si le gagnant choisit le côté qu'il préfère, il abandonne par le fait le droit de donner le service le premier, et vice versa.

ART. 5. — Les joueurs se tiennent de chaque côté du filet. Le joueur qui commence se nomme le *servant*, son adversaire le *lanceur*.

ART. 6. — Après le premier jeu, le lanceur devient le servant et le servant le lanceur, et ainsi de suite, alternativement pour tous les jeux d'une partie.

ART. 7. — Le servant doit avoir un pied touchant la ligne du fond et l'autre pied en arrière de cette ligne. Il devra servir du cours droit et du cours gauche en commençant par le cours droit.

ART. 8. — La balle de service devra tomber dans l'espace compris entre le filet, la ligne de service, la ligne de demi-cours et la ligne de côté du cours opposé en diagonale à celui d'où elle est servie.

La balle tombant *sur* l'une de ces trois lignes est bonne.

ART. 9. — Il y a *faute* :

a.) Si le service a été donné du cours droit au lieu du cours gauche, et *vice versa* ;

b.) Si le servant n'est pas placé comme il est stipulé à l'article 7. Toutefois il n'y a pas faute si le pied du servant en arrière de la ligne du fond est levé au moment du service ;

c.) Si la balle de service ne passe pas le filet ;

d.) Si elle tombe en dehors des limites prescrites par l'article 8, même après avoir effleuré le haut du filet.

ART. 10. — On ne relève pas une balle fautive.

ART. 11. — Après une faute, le servant a droit à un second service. Il ne change pas de cours pour le donner, excepté si la faute provenait d'une erreur de cours (art. 9 a).

ART. 12. — Une balle est réputée *bonne*, tant que l'arbitre,

1. On appelle *service* l'acte de mettre la balle *en jeu*. Le joueur lance la balle en l'air d'une main et la frappe avec sa *raquette* tenue de l'autre, avant qu'elle ait touché terre.

de *à deux*, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un ou l'autre joueur gagne deux points de suite : il gagne alors le *jeu*.

ART. 22. — La *partie* se compose de six *jeux*; le joueur qui le premier gagne six jeux, gagne la partie. Mais si les deux joueurs ont gagné chacun cinq jeux, ils sont *à deux des jeux*, et le jeu suivant, gagné par l'un des joueurs, se compte *avantage des jeux* pour lui. Si le même joueur gagne le jeu suivant, il gagne la partie; si, au contraire, il le perd, les joueurs reviennent *à deux des jeux*, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un ou l'autre joueur gagne deux jeux de suite : il gagne alors la *partie*.

Les joueurs peuvent convenir à l'avance de ne pas compter l'*avantage des jeux* et de décider la partie par le premier jeu gagné quand ils sont *à deux des jeux*.

ART. 23. — Les joueurs changent de côté après chaque partie. Toutefois, si l'un d'eux le demande avant le tirage au sort du côté, l'arbitre peut faire changer les joueurs de côté *après* les 1er, 3e, 5e, etc., jeux, si, à son avis, un des côtés présentait un désavantage marqué, provenant soit du vent, soit du soleil, soit d'un accident de terrain. Dans ce cas, l'ordre ci-dessus indiqué devra être continué jusqu'à la fin du match. Si l'appel à l'arbitre est fait dans le cours d'une partie liée, il ne pourra faire changer les joueurs de côté après les 1er, 3e, 5e, etc., jeux que pendant *la belle*.

ART. 24. — Quand on joue plusieurs parties de suite, le joueur qui était servant au dernier jeu d'une partie devient lanceur au premier jeu de la partie suivante.

AVANTAGES

ART. 25. — Les *avantages* consistent en points reçus ou dus en vue d'équilibrer les forces des deux camps.

Les systèmes par bisques et par quarts sont maintenant complètement abandonnés; on n'emploie plus que la méthode par sixièmes, dont voici le fonctionnement (pour les tables, voir Appendice II), s'il y a des points donnés.

[redacted]

a). 1/6 de *quinze* est un point donné au commencement des 2e, 8e, 14e, etc., jeux d'une partie.

b). 2/6 de *quinze* est un point donné au commencement des 4e, 8e, 10e, etc., jeux d'une partie.

c). 3/6 de *quinze* est un point donné au commencement des 2e, 4e, 6e, 8e, 10e, etc., jeux d'une partie.

d). 4/6 de *quinze* est un point donné au commencement des 2e, 4e, 5e, 6e, 8e, 10e, etc., jeux d'une partie.

e). 5/6 de *quinze* est un point donné au commencement des 2e, 3e, 4e, 5e, 6e, 8e, 9e, 10e, etc., jeux d'une partie.

f). 1/6, 2/6, 3/6, 4/6, 5/6 de *quinze* peuvent être donnés en plus d'autres points.

g). *Quinze* est un point donné au commencement de chaque jeu d'une partie.

h). *Trente* est deux points donnés au commencement de chaque jeu d'une partie.

i). *Quarante* est trois points donnés au commencement de chaque jeu d'une partie.

Art. 26. — S'il y a des points dus :

a). 1/6 de *quinze* est un point dû au commencement des 1er, 3e, 7e, 9e, etc., jeux d'une partie.

b). 2/6 de *quinze* est un point dû au commencement des 1er, 3e, 7e, 9e, etc., jeux d'une partie.

c). 3/6 de *quinze* est un point dû au commencement des 1er, 3e, 5e, 7e, 9e, 11e, etc., jeux d'une partie.

d). 4/6 de *quinze* est un point dû au commencement des 1er, 3e, 5e, 6e, 7e, 9e, etc., jeux d'une partie.

e). 5/6 de *quinze* est un point dû au commencement des 1er, 3e, 4e, 5e, 6e, 7e, 9e, 10e, etc., jeux d'une partie.

f). *Quinze* est un point, *trente* deux points, *quarante* trois points, etc., dus au commencement de chaque jeu d'une partie.

Art. 27. — *Demi-cours*[1].

Le joueur qui rend le demi-cours à l'autre ne peut mettre sa

1. Le *demi-cours* est l'espace compris entre le filet, la ligne de côté, la ligne de base et la ligne de milieu prolongée jusqu'à la ligne de base.

balle pendant qu'elle est en jeu dans l'un des demi-cours désigné à l'avance, sous peine de perdre un point.

ART. 28. — **La partie par jeux est la plus usuelle. Néanmoins on peut également marquer par points (100 au plus) sans revanche. Cette méthode est surtout utile pour les handicaps, où la force des joueurs est très disproportionnée.**

a). **Le premier joueur servira six services consécutifs, le camp opposé servira également six services, et ainsi de suite alternativement. Un bon service, ou une faute et un bon service ou deux fautes, compteront comme un service.**

b). **Les joueurs changeront de cours après les 1er, 3e, 5e, etc., séries de six services.**

c). **Quand deux joueurs jouant l'un contre l'autre reçoivent des points, ils compteront respectivement à partir des points reçus.**

d). **Le joueur arrivant le 1er à 100 gagne la partie; toutefois quand les deux joueurs sont à *99-à*, l'un des deux, pour gagner, devra gagner deux points consécutifs.**

JEU DOUBLE, A TROIS OU A QUATRE JOUEURS

ART. 29. — Les règles qui précèdent s'appliquent également aux parties à trois ou à quatre joueurs, sauf les modifications ci-après :

ART. 30. — Pour les parties à trois ou quatre joueurs, le cours[1] mesure 10 m. 97 de largeur. En dedans des lignes de côté parallèlement à elles, et à une distance 1 m. 37, on trace les lignes *de côté de service* (A'C' et B'D'). Les *lignes* de service s'arrêtent aux points E et F, G et H. Pour le reste, le cours est semblable au cours décrit à l'art. 1.

On remarquera que, ainsi disposé, le cours peut servir indifféremment aux jeux double et simple.

ART. 31. — Dans les parties à trois joueurs, celui qui fait *la chouette* donne le service alternativement un jeu sur deux, comme il est dit à l'art. 7.

1. Pour le plan, voir page 229.

[redacted]

Art. 32. — Dans les parties à quatre joueurs, le camp auquel échoit, par le sort, le droit de servir le premier, décide du partenaire qui commencera, et le camp adverse décide, de son côté, du joueur qui servira au deuxième jeu. Le partenaire du joueur qui servira au premier jeu, donnera le service au troisième, et le partenaire du joueur qui a servi au deuxième donnera le service au quatrième, et ainsi de suite, les joueurs donnant le service dans le même ordre dans chacun des jeux de la partie.

Art. 33. — Les joueurs donneront le service à tour de rôle pour chaque jeu. Il est interdit à un joueur de relever le service destiné à son partenaire. L'ordre du service, une fois établi, ne pourra être modifié, et les lanceurs ne pourront changer de cours pour recevoir le service avant la fin de la partie.

Art. 34. — La balle de service devra tomber dans l'espace compris entre le filet, la ligne de service, la ligne de demi-cours et la *ligne de côté de service*, du côté opposé en diagonale à celui d'où elle a été servie.

La balle tombant sur une de ces lignes est bonne.

Art. 35. — Il y a faute si la balle ne tombe pas dans les limites prescrites à l'article précédent, ou si elle touche le partenaire du servant, ses vêtements ou tout objet qu'il porte.

Art. 36. — Si un joueur sert hors de son tour, aussitôt que l'erreur aura été reconnue, l'arbitre rétablira l'ordre du service; mais les points marqués ou les fautes faites depuis que l'erreur de service a été reconnue ne sont pas annulés. Si l'erreur n'est reconnue qu'après la fin du *jeu*, ce jeu reste acquis au gagnant, et l'ordre du service demeure interverti dans le camp qui avait commis l'erreur.

COMMENT ON APPREND A JOUER

Il y a un commencement à tout et pour tout; ce n'est que le premier pas qui coûte, et à cette règle générale le Tennis ne fait nullement exception. Comme tous les joueurs de Tennis, j'ai

eu à faire ces premiers pas; aujourd'hui je me trouve devant une difficulté bien plus grande : celle de décrire le jeu et de l'enseigner. Enseigner le Tennis par la théorie, sur papier, est chose aussi facile que de montrer à nager sur une table. Comme pour tous les jeux d'adresse, le Tennis demande certaines aptitudes naturelles et, pour arriver à un degré d'excellence, une pratique longue et assidue est nécessaire. Le Tennis requiert deux qualités qui ne peuvent être enseignées par la théorie, le jugement et l'activité; mais toutes deux peuvent être acquises par la pratique. Il est peu de jeunes gens qui de nos jours n'aient pas joué à un jeu de balle quelconque. Ceux qui y ont joué, ont acquis, jusqu'à un certain point, cette sympathie entre l'œil et la main qui permet à l'une de répondre promptement, de par la volonté, à l'appel de l'autre. On peut en dire autant de l'activité : la balle est atteinte, arrêtée, ou jouée à la suite d'un mouvement rapide fait dans la direction voulue, mouvement dont la volonté est l'agent excitateur. Ces deux facteurs importants, l'œil et le muscle, s'acquièrent par la pratique des jeux de balle; mais dans le Tennis il en est un troisième, plus important que les autres : c'est la faculté qui permet de prendre la balle et de la jouer au moment précis et d'une façon précise. La théorie ici ne peut rien; mais si la pratique ne peut être enseignée, il n'en est pas de même de certains principes indispensables qui peuvent être inculqués et de certaines mauvaises habitudes combattues par l'application de préceptes et de conseils. En outre, partout où nous avons pu le faire, nous avons appuyé nos leçons d'illustrations, qui permettront aux joueurs de se rendre compte des meilleures attitudes à prendre pour les différents coups que nous aurons à décrire dans le courant de ce volume.

Ce chapitre s'adresse aux débutants qui n'ont pas encore pris ces mauvaises habitudes ou qui ne sont pas doués de ces facultés naturelles si nécessaires aux jeux d'adresse. Il se peut aussi que parmi mes lecteurs il s'en trouve quelques-uns dont les progrès soient retardés malgré une pratique assidue; cela tient, qu'ils en soient persuadés, à ce que leur méthode est défectueuse.

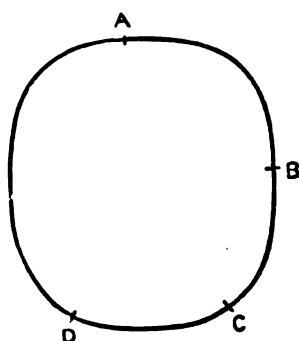
[redacted]

En lisant les préceptes qui vont suivre, ils trouveront les points faibles de leur jeu et les moyens d'y remédier; en tous cas, nous l'espérons.

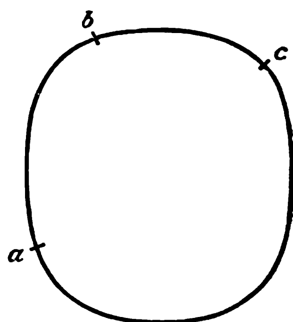
Prise de la raquette. — La première chose que doit apprendre un débutant est de bien tenir sa raquette. Sur ce point il n'est pas facile d'établir une règle constante; les meilleurs auteurs eux-mêmes ne sont pas tous du même avis. M. le Dr Dwight, le premier à qui nous devons un ouvrage sur le Tennis[1], ouvrage qui a conservé une place marquante dans la littérature du jeu, estime qu'il est de la plus haute importance de pouvoir jouer d'avant-main et d'arrière-main sans être obligé de changer la prise de la raquette. D'autre part, M. Wilberforce, traitant le même sujet dans un ouvrage plus récent[2], nous assure que M. Dwight a tort. Je me range à l'avis de M. Wilberforce, et voici pourquoi : le meilleur coup et incontestablement le plus sûr est celui par lequel la raquette rencontre *franchement* la balle sans que celle-ci soit coupée ou tournée. Par *franchement* je veux dire que le contact de la balle doit se faire à angle droit avec la direction donnée à cette dernière. Tourner ou couper une balle ne peut que lui enlever de sa force sans lui donner un avantage équivalent, sauf toutefois quand on veut la faire tomber près du filet. Pour ces raisons, il faut avoir bien soin de ne pas *ouvrir* la main, comme cela se passe à la Paume, c'est-à-dire qu'il ne faut pas frapper la balle par un mouvement horizontal. Pour le coup d'avant-main, rien n'est plus facile; la difficulté, apparente seulement, consiste à ne pas *ouvrir* la main quand la balle doit être reprise d'arrière-main. Pour l'éviter, il est nécessaire d'apprendre à tenir sa raquette de façon à pouvoir jouer d'avant et d'arrière-main sans en changer la prise, « sans démancher ». Le conseil que nous donne M. Wilberforce sur ce point est si parfait, décrit avec une lucidité telle, que je n'hésite pas à le reproduire textuellement. Le voici :

1. *Lawn-Tennis*, par Jas. Dwight (Boston, 1887).
2. *Lawn-Tennis*, par H. W. Wilberforce, page 20.

« La raquette doit être prise de la main gauche par l'étançon, de façon que le cerceau soit *vertical* et le manche *horizontal*; puis, pour le coup d'avant-main, qui se donne de droite à gauche, il faut saisir la raquette de la main droite par l'extrémité du manche; l'articulation du pouce se trouvera en A, sur le diagramme ci-contre qui représente la section verticale du manche; l'articulation de l'index sera en B; le pli de la première jointure du même doigt en C et de la seconde en D; la première jointure s'inclinera vers le cerceau et les autres s'en éloigneront. Le pouce s'inclinera également, mais légèrement, vers le cerceau, sa dernière jointure faisant légèrement saillie sur le manche; les premières jointures des autres doigts se placeront en travers du manche à angle droit.

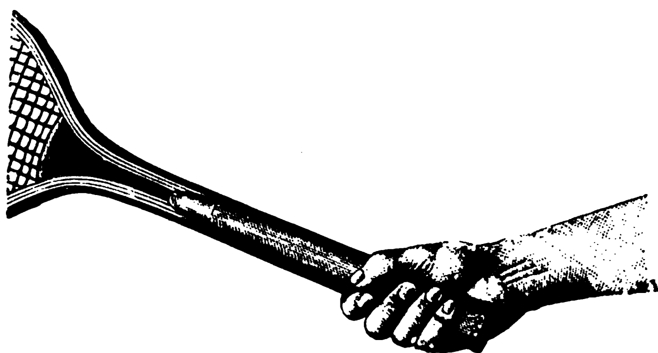


« Pour le coup d'arrière-main, il suffit de changer rapidement la position des doigts sur le manche; ce mouvement peut s'effectuer dans un laps de temps infiniment petit et devient presque avec la pratique un mouvement *réflexe*. L'articulation du pouce sera en *a*, celle de l'index en *b*, le pli de la jointure en *c*, et l'inclinaison des doigts restera la même que pour le coup d'avant-main. En somme, le changement de la prise pour le coup d'avant-main en celui d'arrière-main consiste simplement à faire tourner la main dans la direction du corps, en lui faisant décrire un angle d'un peu plus de 90°; les muscles du pouce suffisent pour opérer ce mouvement. »



[redacted]

En théorie, ces mouvements paraissent quelque peu compliqués; mais avec un peu de pratique on arrive à les exécuter faci-



Prise d'avant-main.

lement. Au début, le joueur trouvera que sa raquette glisse dans une position défectueuse; il devra alors s'assurer, avant de reprendre la balle, que la raquette est bien placée dans sa main.



Prise d'arrière-main.

La raquette demande à être tenue aussi solidement que possible; la plupart des coups d'arrière-main sont manqués faute de fermeté dans la prise de la raquette, parce que le joueur lâche

un espace limité. Mais ce reproche n'en est pas un si l'on considère d'une part les avantages acquis, et d'autre part la facilité avec laquelle on s'habitue, après quelques parties, et à la hauteur du filet et à la longueur du cours. Ce qui vaut mieux encore que de faire des parties, quand on veut se familiariser avec la hauteur du filet et la longueur du cours, est de demander à un ami ayant une parfaite connaissance du jeu de vous consacrer une heure pour *peloter*.

Ne soyez pas alors trop ambitieux et commencez par lui envoyer des balles comme si vous n'aviez pas d'adversaire devant vous, sans vous préoccuper en quoi que ce soit de sa présence de l'autre côté du filet. Ceci vous permettra de placer les balles plus facilement. Puis, quand vous aurez bien dans l'œil la longueur du cours, priez votre ami de vous envoyer quelques balles, sous forme de drives ou de chandelles[1], sur différents points du cours, et étudiez soigneusement le trajet de chaque balle, la direction qu'elle prend après son premier bond, et rendez-vous compte des raisons pour lesquelles elle a pris une direction plutôt qu'une autre. Surveillez le mouvement que votre ami imprime à sa raquette en frappant la balle, d'abord pour apprendre vous-même à manier votre propre raquette et pour essayer aussi de prévenir le coup qui va suivre. Cette leçon pratique fera plus pour votre avancement dans la science du Tennis que toutes les théories écrites que j'ai entrepris d'énoncer.

Position et attitudes. — Si, pour ce qui est de la prise de la

1. L'auteur s'est trouvé quelquefois très embarrassé devant des mots et des expressions techniques qui n'ont pas leur équivalent en français. Il n'a pas hésité à faire pour le Tennis ce qu'il avait déjà fait pour d'autres jeux venant d'Angleterre, notamment pour le football, lorsqu'il eut à en établir les règles, soit à fabriquer de toutes pièces certains mots n'existant pas dans notre langue, soit à en franciser d'autres. Ainsi du *lob* on a fait *chandelle*, qui traduit bien le sens du mot anglais, expression qui existe déjà à la Paume; mais nous avons conservé le mot *drive* et nous avons fait *driver*, mots qui perdraient de leur valeur s'ils étaient traduits. Du reste, avec notre facilité d'assimilation, ces deux mots seront bientôt acceptés dans la langue courante du Tennis, s'ils ne le sont pas déjà.

[redacted]

raquette, les avis sont partagés, ils sont unanimes en ce qui concerne la position et l'attitude que doivent prendre les joueurs. Comme tous les jeux d'adresse, le Tennis demande une grande souplesse des muscles et des jointures. En réfléchissant aux mouvements qu'ont à faire les joueurs de Tennis, mouvements dans lesquels toutes les parties du corps, les bras, les jambes, les reins, sont appelés à fonctionner, on comprendra facilement que toute raideur ne peut qu'entraver la liberté de ces mouvements.

Il est évident que les attitudes du corps varient et changent en raison des coups qui se présentent; d'autre part, tous les joueurs ne sont pas construits de la même façon et la nature indiquera bien souvent, mieux que tous les préceptes écrits, les positions qu'il est nécessaire de prendre. Mais, règle générale, la position que l'on doit rechercher est celle qui permet de partir avec cette soudaineté si utile et si nécessaire dans tous les jeux et exercices d'adresse et de vitesse. Les genoux doivent être légèrement fléchis plutôt que pliés, le poids du corps porté en avant, reposant sur l'avant-pied, position qui permet d'évoluer dans tous les sens et de s'élancer rapidement sur n'importe quel point et dans n'importe quelle direction. C'est ainsi, comme on le verra plus loin, qu'un joueur, obligé de *se carrer* pour prendre certaines balles, de volée par exemple, perd cette liberté d'action, et son adversaire saura en profiter.

Mettez-vous sur jambes aussitôt que la balle est partie. Pour rester d'aplomb, faites des petits pas en vous portant à la balle, de longues enjambées ne peuvent que faire perdre du temps, car en courant il vous sera impossible de changer rapidement de direction s'il y a lieu.

Pour le coup d'*avant-main*, les pieds doivent être séparés à environ 30 centimètres l'un de l'autre, le pied gauche porté en avant. La raquette, au moment de l'attaque, est ramenée derrière l'épaule à une distance qui varie selon la force que le joueur a l'intention d'imprimer à la balle, puis ramenée par devant, d'un mouvement rapide et nettement dessiné. La direction donnée à

la balle vient d'un mouvement soudain du poignet au moment où la balle prend contact avec la raquette. Le poids du corps porte entièrement sur le pied droit; mais, dans l'acte de frapper, le poids passe d'un pied à l'autre, le corps légèrement penché en avant, les genoux fléchis. Le coup n'en sera que plus vigoureux s'il est accompagné d'un petit pas en avant.

Pour le coup d'*arrière-main*, le pied droit est avancé, la tête et le corps tournés de côté, faisant presque face à la ligne de côté afin de donner au bras la liberté d'action nécessaire pour faire voyager la raquette de droite à gauche; le bras gauche doit rester immobile. Le poids du corps, qui reposait d'abord sur le pied gauche, est, au moment de frapper la balle, rapidement porté sur le pied droit. Il est nécessaire de se tenir un peu éloigné de la balle et de la jouer avec ce balancement que les Anglais appellent le *swing*. La mise en pratique de ce simple précepte permettra au joueur de surmonter les difficultés, apparentes seulement, du coup d'arrière-main.

Avant d'entreprendre la description détaillée de la tactique du jeu et de certains coups spéciaux, j'ajouterai à ce qui précède quelques préceptes généraux qui ne trouveraient pas leur place dans les chapitres qui vont suivre. Je reviendrai plus en détail sur certains points importants lorsque j'aurai à décrire la partie à deux et à quatre.

La principale difficulté qu'éprouvent les jeunes joueurs réside dans l'opportunité du mouvement qui permet de frapper la balle à un moment précis et d'une façon précise. Cette difficulté, ils l'auront surmontée en grande partie par la pratique des exercices en chambre; mais elle se reproduira quand, pour la première fois, ils se trouveront en face d'un adversaire. Ils auront alors à lutter contre cette tendance qui pousse tout debutant à précipiter le coup de raquette et à se placer trop près du point d'où rebondit la balle, à « s'embarrasser dans la balle ». Le moyen le plus sûr de remedier à ce défaut est d'attaquer la balle le plus tard possible et de ne pas aller à elle, mais de faire en sorte que celle-ci vienne à vous. Par « attaquer la balle le plus tard possible », je

veux dire qu'il est nécessaire de la laisser rebondir et de ne la prendre qu'à la descente du bond; non seulement vous l'avez ainsi plus longuement en vue, mais encore l'angle que la balle forme alors avec la raquette rend le coup plus sûr; ce n'est que plus tard, quand vous vous serez rendu maître de cette reprise, que vous pourrez essayer de reprendre la balle à son point culminant. Quant à la demi-volée, la plus difficile de toutes les reprises, écartez-la de votre jeu, et, si vous ne pouvez jouer la balle autrement, il est préférable, au début, de la laisser passer. Ce conseil paraîtra sans doute absurde, étant donné le rôle important que jouent les demi-volées dans la reprise de certains coups. Mais vous n'en êtes pas encore là et j'ai la conviction que les débutants perdent plus qu'ils ne gagnent en essayant des coups de demi-volée, surtout lorsqu'il n'y a pas lieu de le faire, et, comme il faut beaucoup d'habitude pour juger si une balle doit être prise ou non de cette façon, il est préférable d'éviter de relever la balle de cette manière. J'ajouterai même que, règle générale, la demi-volée est un coup dont on doit se dispenser si quelque autre moyen se présente et permet de l'éviter.

Toutefois le coup de demi-volée est utile pour délier le poignet de certains joueurs. Il peut s'acquérir par un entraînement tout spécial (en chambre), aussi utile que les gammes pour le piano.

La tactique de votre jeu dépendra en grande partie du jeu, de la force et de la tactique de votre adversaire. Il est donc utile de chercher quels sont les coups qu'il relève difficilement; donnez-lui-en le plus que vous pourrez. Votre jeu, comme débutant, doit être plutôt défensif qu'offensif, et si vous trouvez que vous pouvez gagner par les seules fautes commises par votre adversaire, contentez-vous de cette tactique. S'il est un joueur de fond, faites-le voyager le plus que vous pourrez, peu de joueurs peuvent arriver à reprendre convenablement une balle « à la course ». Il n'existe pas de meilleure balle qu'une « balle longue », c'est-à-dire une balle qui fait un long parcours et qui tombe près de la ligne du fond et le plus loin possible de l'adversaire : elle force toujours un joueur à se tenir sur la défensive, toujours

prêt à voyager pour la reprendre. Si vous donnez à un joueur de volée des « balles courtes », vous ferez son jeu en l'amenant à occuper la place qui convient le mieux à sa manière de jouer.

Évitez les feintes, qui ne trompent personne; ne cherchez pas à faire croire que vous voulez envoyer une balle d'un côté quand vous avez l'intention de la faire passer de l'autre, et ne prenez pas une position autre que celle que nécessite la balle que vous avez à relever. Il est déjà bien assez difficile de se placer pour reprendre une balle sans se donner par-dessus le marché le mal de commencer par prendre une fausse position pour la changer rapidement, ce qui du reste vous fera probablement perdre l'équilibre.

Un mot encore : Ne reprenez pas *toutes* les balles; si vous prévoyez que la balle doit dépasser les limites du Jeu, gardez-vous bien de l'essayer. C'est ici que le jugement joue un rôle important. Combien de jeux ont été perdus, se perdent et se perdront en raison de balles reprises à tort.

Un dernier conseil pour finir : Ne jouez pas trop longtemps le même jour; trois parties suffiront au début. La plupart des joueurs se fatiguent en jouant trop souvent, si bien qu'à la fin de la saison ils sont sur leurs boulets et se gâtent la main.

Avant de terminer ce chapitre, je demande la permission d'ajouter quelques conseils qui s'adressent tout spécialement *aux dames*, aux débutantes.

Celles de mes lectrices qui désirent apprendre à jouer sérieusement feront bien de mettre en pratique les préceptes énoncés au début de ce chapitre; elles y trouveront, avant de s'aventurer sur le terrain du Jeu, les moyens de s'exercer à certains coups qui tous peuvent être étudiés contre un mur de jardin ou de cour.

Les débutantes ont une tendance à prendre leur raquette par le milieu du manche, ce qui est du reste naturel, car de cette manière la raquette semble moins lourde et plus maniable que si elle était tenue par le bout du manche. C'est une erreur, dont elles se rendront compte après avoir joué quelques coups : elles verront alors qu'en tenant leur raquette par l'extrémité du

manche, elles auront plus de liberté d'action et plus de force pour faire voyager la balle.

Un autre point important, sur lequel je dois attirer tout particulièrement votre attention, mesdames, est celui-ci : Quand vous frappez la balle, ne mettez aucune raideur dans le bras à partir de l'épaule, et apprenez à vous servir de l'avant-bras et du poignet, dont les jointures devront être continuellement en jeu et manœuvrer avec souplesse. Si vous n'appliquez pas ce principe dès le début, vous prendrez l'habitude déplorable de frapper la balle en arrondissant le bras, mouvement sans doute très gracieux, mais qui ne vous donnera que des résultats négatifs.

J'ai dit qu'une balle peut être reprise à son premier bond à trois hauteurs différentes : que les débutantes se contentent de la jouer quand elle descend ou à son point culminant.

Le coup d'*arrière-main* est la pierre d'achoppement des joueuses; le seul conseil que je puisse leur donner sur ce point est de le pratiquer contre un mur jusqu'à ce qu'elles en soient bien sûres et en appliquant cette règle que le corps doit se présenter de côté à la balle, le pied droit en avant, de façon que le bras ait pleine liberté d'action pour se balancer. Il en est de même de la *volée*; sous le prétexte que la femme est incapable de prendre une balle de volée, on les engage en général à se dispenser de ce coup, en leur conseillant de ne pas s'en préoccuper et de jouer du fond du jeu. Je suis convaincu que si les dames, au contraire, voulaient se donner la peine de pratiquer la volée, elles arriveraient à la jouer convenablement.

Commencez donc, mesdames, par travailler les coups de volée contre un mur, puis demandez à une amie de se placer sur la ligne de service; faites-en autant de l'autre côté du filet, et de là jouez une partie de volant avec la balle, en essayant de la maintenir en l'air le plus longtemps possible tout en la faisant passer par-dessus le filet, tantôt à droite, tantôt à gauche, et en la rapprochant graduellement et de plus en plus des lignes de côté. En la recevant tantôt à droite, tantôt à gauche, vous serez obligée de changer de pied rapidement, ce qui, à part

prêt à voyager
volée des « balle
à occuper la place

Évitez les
pas à faire croire
quand vous avez
prenez pas une
que vous avez à
placer pour
le marché le mal de
pour la changer
blement perdre l'équilibre

Un mot encore
prévoyez que la balle
vous bien de l'essayer.
important. Combien de
perdront en raison de

Un dernier conseil
le même jour; trois
joueurs se fatiguent en
de la saison ils sont sur

Avant de terminer ce
d'ajouter quelques conseils
aux dames, aux débutantes

Celles de mes lectrices
sement feront bien de mettre
au début de ce chapitre; elles
sur le terrain du Jeu, les
qui tous peuvent être étudiés

Les débutantes ont une
le milieu du manche, ce qui
manière la raquette semble
si elle était tenue par le bout
elles se rendront compte après
verront alors qu'en tenant

l'exécution des coups de volée mêmes, sera un excellent exercice, car ces changements de pied rapides sont quelquefois très embarrassants.

Nous arrivons maintenant au service. Il est rare de voir des dames réussir un service *en dessus*, et quand elles le réussissent, il n'est guère plus dur qu'un service *en dessous*. Elles doivent donc s'en tenir au service en dessous, moins disgracieux, moins fatigant et tout aussi efficace.

Pour ce qui est de la tactique du jeu, je renverrai mes lectrices à un chapitre que j'y ai consacré. Il n'est pas admissible qu'il y en ait une pour les hommes et une autre pour les dames. Si elles veulent bien se donner la peine d'apprendre à jouer les balles de volée, elles abandonneront leur jeu favori lorsqu'elles jouent entre elles, celui du fond du jeu, pur et simple.

Gravez bien, mesdames, dans votre mémoire cet axiome aussi vrai pour le Tennis que pour tous les autres jeux : Si, sur le nombre considérable de femmes qui jouent au Tennis, très peu y excellent, quoiqu'elles y jouent tout le jour et tous les jours, c'est parce qu'elles ont négligé les principes fondamentaux du jeu.



[redacted]



CHAPITRE IV

SERVICES ET REPRISES DU SERVICE

SERVICES

Le service est le premier coup qui se donne dans une partie de Tennis; il est donc logique de commencer par en faire la description avant tout autre. Mais, avant de passer à l'étude des différents services, je dirai quelques mots sur le rôle qu'ils jouent dans le jeu.

Si l'on demandait à une personne ignorante du jeu, qui le verrait jouer pour la première fois : Qu'est-ce que le service ? elle répondrait assurément : « Le service consiste à envoyer une balle de toutes ses forces dans le filet et puis d'en faire passer une autre doucement par-dessus. » Cette réponse est si vraie, ce fait se produit si généralement, que l'on peut dire que la monotonie de cette partie du jeu est une des imperfections du Tennis.

On peut compter sur les dix doigts de la main les joueurs qui ont un bon premier service. A quoi cela tient-il donc? Peut-être à la possibilité qu'a le joueur de servir une seconde fois, ce qui le rend négligent et le tente à essayer un service plus difficile qu'il n'est capable de le donner. Quelle qu'en soit la raison, il est un fait avéré que non seulement un premier service vigoureux et rapide ne réussit en moyenne qu'une fois sur cent, mais encore que les services des bons joueurs mêmes varient bien plus que tout autre coup pendant la partie. L'on voit souvent un bon joueur gagner un jour jeu après jeu par son service, et le lendemain ne pas servir un seule fois sans que son service soit faute. D'où nous concluons que le service est un des coups les plus difficiles, si ce n'est le plus difficile du jeu.

Autrefois nous aurions pu ajouter à ce qualificatif de « difficile » celui d' « important ». Il n'en est plus ainsi aujourd'hui, et assurément l'on ne peut dire du Tennis comme de la Paume : « Le service est l'âme du jeu ». Un bon service ne donne plus les avantages considérables que le servant pouvait en retirer avant que les règles sur la hauteur du filet et la largeur du demi-cours eussent été changées. En 1877, on l'a vu que, sur 681 jeux joués, 376 avaient été gagnés par le servant, tandis qu'en 1878 le résultat des nouvelles règles donna, sur 431 jeux, 229 seulement gagnés par le servant. Ces changements, ainsi que le perfectionnement du premier coup, ont considérablement réduit la valeur du service, si bien, qu'étant donnés deux joueurs de force égale, il est douteux que servir en premier soit un avantage. J'irai plus loin et je dirai qu'en prenant en considération ces deux facteurs souvent importants, le vent et le soleil, l'avantage est au lanceur si le servant a choisi de préférence le service au côté du cours. En rapprochant la ligne de service plus près du filet, la partie du demi-cours dans laquelle la balle de service doit tomber a été réduite à un espace dont la largeur en bordure de la ligne de côté ne dépasse pas 60 centimètres. Les deux raisons, la difficulté de placer la balle dans un espace aussi restreint et la façon de la jouer pour en rendre la reprise difficile, font du

service un des coups les plus délicats du jeu. Les débutants devront donc soigner leur service.

Les services sont nombreux; mais quel que soit celui qu'il a adopté, le joueur doit en tous points se conformer aux articles 7, 8 et 9, 33 et 34 des règles données plus haut. L'article 7 prescrit la position que doit occuper le joueur au moment où il donne le service. Il « doit avoir un pied *touchant*[1] la ligne du fond et l'autre pied en arrière de cette ligne » : autrement le service est faute; mais il n'est pas faute « si le pied du servant en arrière de la ligne du fond est levé au moment du service ». Il y a là déjà un point important auquel le débutant doit s'habituer: celui d'avoir toujours le pied touchant la ligne du fond.

Les services, je l'ai dit, sont nombreux; ils sont aussi variés. Il y a le service *en dessus*, qui peut être également *tourné* et sera donné, vigoureusement ou doucement, d'avant-main ou d'arrière-main; on se sert également du service *horizontal* et du service tourné *en dessous*, d'avant et d'arrière-main. Cette liste sur le papier paraît imposante; mais dans la pratique elle se réduit à de très maigres proportions. De tous ces services un seul est généralement adopté : c'est le service en dessus, tourné ou non tourné, que certains joueurs donnent en levant le bras et en l'étendant de toute sa longueur; d'autres se contentent de le plier à moitié et d'autres encore font précéder le coup d'un mouvement de balancier imprimé à la raquette. Quel que soit le mode adopté, le but et les résultats sont les mêmes. C'est le service par lequel tous les joueurs commencent et qu'ils n'abandonnent que dans la crainte d'une seconde faute.

Service en dessus. — Ce service se donne en plaçant la pointe du pied gauche sur ou touchant la ligne du fond et en l'y laissant jusqu'à ce que le coup soit donné. La balle est jetée en l'air, un peu en arrière, en ligne avec l'oreille (plus en avant, elle irait dans le filet), et à une hauteur qui permet de l'atteindre au mo-

1. Cette règle diffère de la règle anglaise, qui exige la pose de l'un des pieds *sur* la ligne du fond.

plus en arrière, jusqu'à ce qu'elle prenne une position presque horizontale, la face dépassant l'épaule gauche; mais ce coup n'est pas à la portée de tous, car il est presque impossible de frapper la balle avec le centre de la raquette. Ces coups sont au nombre de ces services qui réussissent une fois sur cent, et qui obligent le joueur à avoir recours à leur second service.

Pour ce qui est du second service, il sera la contre-partie du premier, c'est-à-dire modéré quant à la vitesse donnée à la balle, tout en cherchant à la placer aussi près de la ligne de service que le permet la prudence. Il est alors préférable, si la position du lanceur ne s'y oppose pas, de servir sur son côté d'arrière-main, car il est bien rare de trouver un joueur pouvant donner son premier coup aussi facilement d'arrière-main que d'avant-main. Le joueur peut varier son second service en essayant un service tourné en dessous d'avant-main, particulièrement du cours gauche. La reprise n'en est peut-être pas difficile, mais la parabole de la balle reste basse, et la balle tournera un peu plus ou un peu moins que le lanceur ne s'y attend, et son premier coup souffrira de cette indécision.

Service en dessus tourné. — Pour ce service, l'attitude du joueur et le balancement imprimé à la raquette sont à peu près semblables au précédent; toutefois, la vitesse n'entrant dans le coup que pour une part secondaire, le balancement de la raquette est moins prononcé. Le corps doit être tourné face à la ligne de service; la position de la raquette doit tenir le milieu entre les positions de la raquette telles que nous les avons conseillées pour l'avant-main et pour l'arrière-main. Au moment de frapper la balle, la raquette ne doit pas la rencontrer franchement, mais passer en la contournant, en l'enveloppant pour ainsi dire sur le côté de droite à gauche, et en l'y laissant le plus longtemps possible.

Le service tourné en dessus se donne généralement du coin du cours d'avant-main; mais si le joueur a recours à ce service du cours d'arrière-main, — ce qui est rare, — la meilleure position est près de la ligne du centre : il est évident toutefois qu'une

[redacted]

balle ainsi tournée de droite à gauche ne peut guère donner de bons résultats si elle vient de cette partie du jeu Ce service ne peut être recommandé que quand le servant a devant lui un joueur long à se mettre sur jambes. Contre un fort joueur, ce



Service en dessus tourné.

service est sans effet; le seul mérite qui puisse lui être attribué est qu'étant donné du cours d'avant-main, la balle ainsi tournée forcera le lanceur en dehors de sa ligne de base, et lui donnera un premier coup difficile.

Service horizontal ou coupé. — De ce service je ne parlerai que

pour la forme, parce qu'il existe; mais il n'est guère utile, si ce n'est toutefois pour permettre au joueur de varier ses services, mais seulement lorsqu'il sert du cours gauche. Le corps est penché en avant, la raquette doit avoir une position horizontale, et être ramenée en arrière par un mouvement de balancier, mais pas plus haut que l'épaule.

La raquette prend la balle en dessous, la forçant de tourner verticalement, et est cause que, coupée et tournée à la fois, elle ne rebondit que fort peu lorsqu'elle touche terre. Ce service est plutôt utile dans les parties à quatre, car la balle file généralement sur le côté d'arrière-main du lanceur, et oblige les partenaires à se séparer, laissant entre eux deux un vide dont les adversaires profiteront le coup suivant.

Service en dessous tourné. — Il peut se donner d'avant-main et d'arrière-main. Pour le service d'avant-main, le servant se place, les pieds rapprochés, tout le poids du corps portant sur le pied droit. La raquette, dont la tête doit être dirigée vers le sol, est tenue presque verticalement et doit pendre le long de la jambe droite. Pour prendre contact avec la balle qu'on laisse tomber un peu en avant et à droite du pied gauche, et qui doit être frappée lorsqu'elle est à peu près à un pied de terre, la raquette est mise en mouvement de droite à gauche, de façon qu'un fort coup de poignet, donné comme si l'on voulait en couper une tranche, imprime à la balle un mouvement de rotation dans le même sens. Au moment de frapper la balle, le poids du corps porte en avant sur le pied gauche, qui doit être légèrement avancé pour donner plus de vitesse à la balle.

Le service tourné en dessous d'arrière-main se donne comme le précédent, avec cette différence que le mouvement de la raquette porte sur la balle de gauche à droite, le poids du corps portant sur le pied droit. La balle est frappée sur le côté nœuds de la raquette et le mouvement de rotation qui lui est ainsi donné la fait rebondir de gauche à droite et souvent en dehors du cours du lanceur, ce qui l'oblige à changer précipitamment de position.

[redacted]

Le service d'arrière-main est donné du cours droit; celui d'avant-main, du cours gauche; de ce cours le joueur peut faire un *second service*. La grande valeur de ce service a été démontrée par M. E. Renshaw en 1883, à la fin d'un match mémorable avec M. Lawford pour le championnat d'Irlande, dans lequel jeux et coups étaient à peu près égaux; il ne s'en servit, il est vrai, qu'à la dernière extrémité, mais il en fit un usage tellement judicieux, que ce service lui assura la victoire et que depuis lors il est conservé dans le carquois des joueurs de Tennis, comme une dernière flèche, quand toutes les autres sont émoussées.

Service en dessous renversé. — Une variété de service très recommandé par le Dr Dwight est le service renversé. Je l'ai entendu louer par bien des joueurs, mais, ne m'en étant jamais servi, je ne puis pas en parler par expérience. Voici comment il se pratique, d'après cet éminent joueur : Il se donne en jetant la balle un peu à gauche de la tête du joueur et en faisant passer la raquette devant et autour de la balle de droite à gauche. La balle ainsi tournée rebondira de gauche à droite.

L'efficacité de tous ces services, à l'exception du service en dessus, dépend de la force du lanceur; le joueur doit découvrir quels sont les points faibles de son adversaire et se guider là-dessus dans le choix de son service. Aujourd'hui, avec le Tennis tel qu'il se joue, un servant ayant affaire à un fort joueur ne gagnera que fort peu de coups directement par son service; le service rapide lui-même, quand il serait aussi prompt que l'éclair, sera fréquemment repris; mais, indirectement, un service bien choisi pourra gêner assez le lanceur pour l'obliger à renvoyer au servant une balle facile, dont ce dernier pourra se servir pour écraser son adversaire.

REPRISES DU SERVICE

La *reprise du service* ou le *premier coup* n'est pas moins important que le service lui-même; je dirai même que certains joueurs le considèrent comme plus important, car de lui dépend souvent la partie. Si le premier coup est bon, le lanceur a déjà un avantage marqué sur le servant; s'il est mauvais, il est à la merci de son adversaire.

Le premier coup dépend, on le comprendra facilement, du service et de la force de l'adversaire. La reprise d'un service foudroyant de vitesse sera plus difficile que celle d'un service très lent, car la moindre erreur en jugeant la balle, une fausse attitude, une fausse position de la raquette, feront que la balle ira ou dans le filet ou en dehors des limites du cours. En revanche, si le premier coup a réussi, plus le service aura été rapide, plus la reprise sera sévère, et, comme le servant aura été obligé de se carrer pour servir, il n'aura que bien juste le temps, et encore pas toujours, de se retourner pour jouer la balle.

Peu de joueurs arrivent, soit par intuition, soit par expérience, à prévoir le point sur lequel la balle de service tombera; le principal est d'être sur jambes prêt à se porter là où cela sera nécessaire pour reprendre la balle de service, puis de la retourner, et, si le service a été rapide, d'envoyer son premier coup n'importe où dans les limites du jeu, sans chercher à placer la balle sur tel ou tel point.

Bien différent est le cas où, après une faute, le servant donne un second service; dans ce cas, il cherche moins à gagner un point qu'à ne pas en perdre un par un second service faute et le lanceur peut choisir dans le nombre des moyens dont il dispose celui qu'il estimera le meilleur pour commencer l'attaque. Le servant ne sera pas à ce moment très en arrière dans le fond du Jeu, et il est probable que, quel que soit le point sur lequel la balle aura été placée, il sera en mesure de la relever assez

facilement. Il faudrait un coup extrêmement vigoureux pour mettre fin à la répétition, mais un coup pareil serait dangereux. Le mieux est, à mon avis, de faire filer la balle le long de la ligne de côté, ou en travers du cours sur la ligne de côté la plus éloignée, afin de placer dès le début le servant sur la défensive.

Le lanceur doit changer sa position d'après celle du servant, en tenant compte de la lenteur ou de la rapidité de la balle et de l'état du terrain. Si le service vient de la ligne du milieu, le lanceur se tiendra près du coin du cours; si au contraire le servant n'est pas éloigné du milieu du Jeu, le lanceur s'en rapprochera aussi.

Je reviendrai du reste sur les premiers coups en parlant de la tactique du jeu; je vais ici résumer aussi brièvement que possible les coups les plus usités en pareil cas.

1. *Premier coup le long de la ligne de côté pour placer la balle dans le coin du cours.* — Cette reprise du service est la plus sûre et la plus usitée, particulièrement quand le service vient du cours droit; dans ce cas la balle tombe forcément dans le cours d'arrière-main et le servant aura plus de peine à la relever.

2. *Premier coup diagonalement en travers du cours dans le coin opposé.* — Cette reprise du service demande à être donnée vigoureusement, car si la balle est renvoyée lentement, elle donnera un coup facile, et le servant aura tout le temps de s'avancer, de rencontrer la balle à mi-chemin et de la retourner par une volée écrasante. Si donc le lanceur s'aperçoit que son adversaire se prépare à s'avancer au filet, il doit éviter cette reprise et s'en tenir à celle que nous donnons plus haut.

3. *Premier coup lent en travers du cours sur la ligne de côté près du filet.* — Cette reprise est la plus difficile de toutes; la balle doit tomber aussi près du filet que la prudence le permet, hors de portée de l'adversaire, qui n'a pas eu le temps d'arriver avant qu'elle rebondisse sur la ligne de côté. La difficulté est de jouer la balle directement, car elle doit être poussée vigoureusement, mais avec assez de retenue pour qu'elle ne

sorte pas des limites du Jeu; si le lanceur réussit ce premier coup, le servant n'a d'autres moyens de le retourner que par une demi-volée. Cette reprise est un des coups favoris de M. Renshaw.

4. *Premier coup en chandelle.* — Reprise qui se voit rarement; toutefois, si le premier service a été très rapide et si le servant a suivi de près la balle, il se peut que ni l'une ni l'autre des reprises indiquées plus haut ne soient possibles. Une chandelle peut alors sauver la situation. Le coup aura encore plus d'efficacité lorsque le lanceur s'en servira pour relever un service qu'aura précédé une faute, lorsque le servant aura eu le temps de s'approcher du filet.



[redacted]



CHAPITRE V

COUPS ET VOLÉES

COUPS

Pour nous permettre de donner à nos lecteurs des explications plus claires, nous ferons une distinction entre les *coups* et les *volées*. Par *coup*, j'entends l'action même de frapper la balle en la prenant après son premier bond. Toutes les balles ne peuvent être jouées de la même façon ni à la même hauteur. Tantôt la balle devra être frappée quand elle sera à son point culminant, et c'est ce que nous appellerons le *coup horizontal*; tantôt au moment où elle descendra, et c'est ce que nous nommerons, à défaut de meilleure désignation, le *coup vertical*.

Coup horizontal. — Tous les auteurs sont d'accord pour attribuer l'invention de ce coup à M. Lawford. Il est très utile

et donne d'excellents résultats. La balle est reprise presque à son point culminant, à une hauteur qui ne force pas la tête de la raquette, tenue horizontalement, à dépasser le niveau de l'épaule. La balle n'est pas frappée comme pour un coup ordinaire, mais la raquette, au moment du contact et par un léger tour du poignet, saisit la balle, pour ainsi dire, sur sa surface supérieure, dans une direction verticale. La balle n'est pas soulevée par-dessus le filet, la parabole qu'elle décrit est à peine perceptible, et n'intervient que peu dans la vitesse. Ainsi projetée, la balle tourne sur elle-même, rebondit avec une vitesse plus grande et à un angle moins aigu que si elle avait été frappée par un coup ordinaire, et l'on peut alors lui donner plus de vitesse et la faire passer plus près du filet. Le coup doit venir de l'avant-bras et du poignet; le bras doit être raidi. Le coup horizontal constitue un moyen d'attaque très puissant, principalement quand le joueur se tient près de la ligne de service ou que la balle est tombée non loin du filet, car à ce moment la balle ne demande pas à être levée par-dessus le filet et l'on peut alors lui imprimer toute la vitesse nécessaire.

Coup vertical ou *drive*. — Ce coup consiste à reprendre la balle au premier bond, dans sa course descendante, lorsqu'elle est à peu près à 30 centimètres du sol, et à la soulever pour ainsi dire par-dessus le filet; en levant la raquette, on imprime à la balle un mouvement vertical de rotation qui fait que, quand la force initiale est dépensée, la balle retombe rapidement sur le sol. Pour cette raison, il est difficile de reprendre cette balle de volée. On verra par la gravure que nous donnons ici l'attitude du joueur au moment de reprendre une balle par un coup vertical; la raquette est ramenée au-dessus de l'épaule, elle est presque droite. Quand on veut frapper la balle, la raquette est levée par un mouvement venant non pas de l'épaule, mais du coude et du poignet fléchi en arrière. La balle est reprise un peu en avant du pied gauche si le coup est d'avant-main, du pied droit s'il est d'arrière-main. Le coup ne doit être ni sec ni dur, mais il doit être donné sans précipitation, joué avec vigueur du fond

[redacted]

du jeu. Le coup vertical donné du fond du jeu constitue ce coup du Tennis que l'on nomme *drive* et que tout joueur doit posséder s'il veut lutter à armes égales avec ses adversaires. La gravure



Drive d'avant main.

que nous donnons ci-dessous montre mieux que toutes ces descriptions écrites quelle devra être la position du joueur.

Coup coupé. — Pour couper une balle, il faut tenir la raquette « ouverte », c'est-à-dire fortement inclinée, et frapper la balle en dessous.

saire au filet. Contre un fort joueur du fond du Jeu, dont les drives deviennent de plus en plus dangereux, les chandelles sont également fort utiles, car, en lui en envoyant coup sur coup, il finira ou par se lasser ou par perdre patience et mettra fin à la répétition en mettant dessous ou en dehors des limites du Jeu.

Plus la balle est élevée, plus sa chute sera perpendiculaire et, par conséquent, moins grande sera la facilité de la prendre de volée, particulièrement d'arrière-main ; le joueur doit donc placer la balle autant que possible sur l'arrière-main de l'adversaire. En outre, pour qu'une chandelle ait une raison d'être, il faut qu'elle tombe dans le fond du Jeu, sinon c'est le plus faible et le plus désastreux de tous les coups du Tennis.

Certains joueurs trouvent plus facile d'envoyer une chandelle d'avant-main, d'autres d'arrière-main ; mais j'estime, pour ce coup, que la balle sera toujours reprise plus facilement devant soi et à droite.

Si votre adversaire a le soleil dans les yeux, envoyez-lui des chandelles avec persistance. Cette tactique n'est peut-être pas très généreuse, mais tous les moyens légitimes sont bons quand il s'agit de gagner un match.

S'il fait du vent, il faut en tenir compte et envoyer la chandelle dans le coin du cours d'où vient le vent ; s'il ne fait pas de vent, je crois l'avoir déjà dit, le renvoi doit être fait dans le cours d'arrière-main.

Avec les drives et les chandelles nous en avons fini avec les balles prises au bond, ce que les Anglais appellent *strokes off the ground*. Nous allons passer à cette seconde catégorie de coups, les volées et demi-volées, qui jouent un rôle important dans le jeu de Tennis.

VOLÉES

Nous avons fait connaissance avec deux des grands moyens d'attaque dont le joueur de Tennis peut disposer, le service et

[redacted]

le coup; il nous en reste un troisième à décrire, la *volée*, qui est l'acte de frapper la balle avant qu'elle ait touché terre.

La volée fit sa première apparition au championnat de Wimbledon en 1877, créé par M. Spencer Gore, qui lui dut en grande



Volée sur la ligne de côté.

partie sa victoire sur MM. W. C. Marshall et C. G. Heathcote. Ce fut M. Gore qui appliqua pour la première fois ce grand principe du Tennis qui consiste à forcer son adversaire sur sa ligne de base pour pouvoir prendre position au filet, et de là reprendre vigoureusement les balles de volée, d'avant-main et

d'arrière-main. Depuis cette époque, le jeu de volée a passé par maints changements ; loué d'une façon exagérée par les uns, cruellement malmené par les autres, il ne méritait

« Ni cet excès d'honneur, ni cet excès d'outrages »,

et la volée n'en est pas moins restée un des coups les plus utiles du Tennis.

La volée est incontestablement un joli coup; elle est si attrayante, pour les joueurs comme pour les spectateurs, que les débutants ne peuvent résister à la tentation de s'en servir à tout propos.

Il existe plusieurs variétés de volée; deux d'entre elles, la *volée horizontale* et la *volée en dessus*, sont aussi vieilles que le jeu lui-même. Cette dernière a été employée pour la première fois par M. W. Renshaw; c'est celle que les Anglais désignent sous le nom de *smash*, que nous avons traduit par « écrasement », car le joueur, en la donnant, frappe la balle avec tant de vigueur, qu'il semble vouloir l'assommer et l'écraser sur le terrain. Trois autres volées, moins connues, sont la *volée tombée*, la *volée drivée* et la *chandelle-volée*.

Volée horizontale. Cette volée est applicable à toutes les balles venant à différentes hauteurs, depuis l'épaule jusqu'au-dessus du genou; quelle que soit cette hauteur, la raquette doit être maintenue horizontalement, le coup ne doit pas être une simple parade, c'est-à-dire que la balle ne doit pas frapper la raquette, mais celle-ci doit aller à la rencontre de la balle. Le contact de l'une avec l'autre doit être appuyé d'un pas en avant, du pied gauche si la balle est volée d'avant-main, du pied droit si elle est prise d'arrière-main. La raquette doit être tenue très ferme et ne pas tourner dans la main du joueur.

On se sert le plus souvent de la volée horizontale pour renvoyer une balle venant de la ligne de côté ou en travers du cours, à hauteur du filet, pour être retournée dans la même direction. Une simple poussée, sans grande dépense de forces,

[redacted]

suffira pour que la balle reprenne le même chemin. La raquette et l'avant-bras doivent être maintenus horizontalement en travers du corps; la raquette doit conserver sa position en allant au-devant de la balle. La position est la même pour la volée d'arrière-main que pour celle d'avant-main.

Plus difficile à jouer de volée est la balle qui n'est qu'à un pied du sol. La main doit se porter directement en avant du corps et le coup doit venir du poignet, sans employer beaucoup de force, par une simple opposition. Le joueur se baisse considérablement pour prendre la balle, autrement il serait impossible de la soulever par-dessus le filet, particulièrement d'arrière-main. Plus haut, c'est-à-dire à hauteur de la ceinture, la balle ne peut être reprise de volée de la même façon. Il faut la jouer en faisant un pas d'un côté ou de l'autre et un peu en avant, tout en se baissant pour aller au-devant de la balle, la tête de la raquette maintenue quelque peu au-dessus du niveau de la main. Quoiqu'une volée basse soit difficile à donner, elle est parfois fort utile, parce qu'elle permet de gagner du temps. Quelquefois aussi le joueur est surpris au moment où il s'avance vers le filet ou recule pour prendre position plus près de la ligne de service; il n'a alors pas d'autre alternative que de prendre la balle comme elle lui arrive; la volée d'une balle peu élevée s'impose alors.

Volée en dessus. — Nous arrivons maintenant à un tout autre genre de volée, celle dont se servent les joueurs lorsqu'ils ont à retourner une balle tombante, telle qu'une chandelle. Au nombre de ces volées se trouve « l'écrasement », qui ne doit se donner que lorsque le joueur est près du filet. Ainsi que son nom l'indique, l'écrasement consiste à prendre de volée une balle très élevée et à la renvoyer de toute sa force en laissant au bras toute liberté d'action, la raquette et le bras suivant la direction de la balle aussitôt que le contact est pris, sans essayer de contrôler l'un ou l'autre. Quelquefois il est nécessaire de sauter en l'air pour atteindre la balle et celle-ci, si le coup est rapide, rebondira à une très grande hauteur

en dehors du Jeu. Pareille violence est rarement nécessaire; mais cette gymnastique est généralement très appréciée des



Écrasement d'une balle haute.

spectateurs. malgré le risque qu'ils courent de recevoir la balle en pleine figure. Tout brillant que soit ce coup, il peut être avantageusement remplacé par une simple volée en dessus,

[redacted]

moins risquée et demandant une dépense moins considérable de force, dirigée soit sur les lignes de côté, soit directement dans le fond du Jeu, suivant les circonstances. Le moment précis



Écrasement d'une balle haute à l'arrière-main.

de prendre la balle dépend de la distance qui sépare le joueur du filet.

Ainsi, voici un cas qui se présente fréquemment : Vous êtes devant la ligne de service, votre adversaire vous envoie une

Il arrive souvent que la balle a passé le joueur et qu'il a recours à une demi-volée pour la retourner. Si la balle a passé sur son avant-main, pour l'atteindre il passera son pied gauche en avant et en travers du pied droit; si c'est sur son arrière-



Demi-volée d'avant-main.

main, il balancera son pied droit en travers du pied gauche et bien en arrière, puis, le dos tourné au filet et plaçant sa raquette en une position se rapprochant de la verticale, selon les circonstances, il trouvera l'occasion d'atteindre la balle et de faire un joli coup.

Pour le *block*, la raquette est placée sur le sol, la tête en bas,

[redacted]

et à un angle qui renverra la balle de par l'élasticité même du tamis et sans employer de force dans la direction qu'on veut lui donner; un temps d'opposition très court suffira pour faire repartir la balle aussi vivement qu'elle est venue.



Demi-volée d'arrière-main.

On comprendra par cette description de la demi-volée combien il est difficile de réussir ce coup; c'est une question de temps, mesuré avec précision. Le joueur doit prévoir le moment même où la balle prend contact avec la raquette et deviner la place exacte où elle tombera. La réussite du coup entre quelque peu dans la catégorie des « raccrocs ». J'ai déjà attiré l'attention

des débutants sur l'inconvénient de relever les balles par des demi-volées; j'ajouterai ici que les joueurs expérimentés feront bien de n'y avoir recours que lorsque tout autre moyen leur fera défaut. Il est rare qu'une balle ne puisse être relevée autrement que par une demi-volée, qui, si elle n'est pas reprise avec une grande précision, donnera une balle facile à retourner, tout en permettant à l'adversaire de gagner une position avantageuse s'il ne l'avait pas, ou, s'il l'avait, de mettre fin à la répétition des coups. Donc, en règle générale, il vaut mieux, ou s'avancer pour prendre la balle de volée, ou se reculer et la relever à son bond, qu'avoir recours à un coup dont la réussite est laissée au hasard. Toutefois, si par impossibilité le joueur ne peut ni se reculer, ni s'avancer à temps, ou encore lorsqu'il prévoit qu'une demi-volée lui donnerait un avantage si grand qu'il est préférable d'en courir le risque, il peut y avoir recours. J'admets donc deux cas dans lesquels la demi-volée peut être d'une importance capitale : 1° quand un des joueurs est au fond du Jeu après avoir envoyé une balle près du filet; la demi-volée replace alors la balle tout près du filet et l'adversaire n'a pas le temps d'arriver pour reprendre la balle, qui retombe presque morte près du filet; 2° quand la balle tombe aux pieds du joueur et l'a surpris trop vivement pour lui donner le temps de la prendre de volée. Le coup bien réussi est incontestablement fort joli : c'est, avec l'écrasement d'une chandelle, le coup par excellence du Tennis.

Pour la demi-volée, il est impossible de donner une règle absolue quant à la manière de tenir la raquette. Quelle doit être la position des doigts? le manche doit-il être serré ou non? Questions auxquelles répondra l'inspiration du moment, et celle-ci dépendra de l'attitude que le joueur aura été forcé de prendre.

Nous venons de passer en revue tous les coups qui peuvent se présenter dans une partie de Tennis : le service et la reprise du service, les reprises au premier bond, la volée, la demi-volée

[redacted]

et la chandelle; « ces armes de l'arsenal du joueur », comme les appelle M. C. G. Heathcote, ont été décrites longuement. Tous ces coups devront être pratiqués assidûment par le débutant, aussitôt qu'il aura passé de l'étude des premiers principes à celle du jeu lui-même. Le joueur plus avancé, s'il aspire à atteindre le plus haut point d'excellence auquel ses aptitudes lui donnent droit, devra s'en rendre maître jusqu'à ce qu'il atteigne ce degré de perfection qui fera de lui ce que les Anglais appellent un *all round player*, c'est-à-dire un joueur pour lequel aucun de ces coups n'a de secrets. Chaque joueur sera, de par ses aptitudes naturelles, entraîné dans une voie, vers une méthode différentes. Les uns donneront la préférence au jeu de volée, d'autres au jeu du fond; à la volée du filet ou de la ligne de service; d'autres encore se confieront entièrement ou pas du tout à leur service, ou à la reprise des balles par une chandelle ou un drive. Chacun aura ses points faibles et ses côtés forts, et le meilleur conseil que je puisse donner avant de clôturer ce chapitre est celui-ci : Si vous êtes très fort à la volée, pratiquez exclusivement et assidûment pendant quelque temps le jeu du fond; si vos chandelles ou votre service sont au-dessous de la moyenne, prenez un soin particulier à les perfectionner. En un mot, amenez vos points faibles au niveau de vos points forts, pour les élever tous au même degré d'excellence et aussi près de la perfection que vos aptitudes physiques et intellectuelles le permettront. Vous obtiendrez ainsi, ce que les Anglais appellent la « forme », non pas la « foorme » de Brid'oison, mais cette perception qui permet au joueur d'appliquer ces principes qui, graduellement, l'amèneront à se mouvoir et à pousser la balle en produisant le plus d'effet possible avec le moins de déperdition de forces.

Certains joueurs paraissent jouer avec plus de facilité, avec plus de grâce que d'autres. Cette absence de tout effort provient de deux qualités, qui sont la rapidité du coup d'œil et l'activité. Chez les uns, ces qualités sont naturelles; les autres les acquièrent, en se familiarisant avec tous les coups que nous

venons de ... , à les exécuter avec le même degré d'exc

Pour ce ... u jeu, je me résumerai ainsi : La me ... re ... mbinaison du jeu de volée et du ... du ... La ... n bon joueur réside dans une a ... il ... de ... jeux et dans les moyens qu'il p ... ède d ... deux méthodes. Je reviendrai, ... acune de ces tactiques dans ... chapit



[redacted]



CHAPITRE VI

LA PARTIE SIMPLE OU A DEUX

La tactique de la partie à deux s'est développée en même temps que le jeu lui-même et les principes sur lesquels elle est fondée sont les résultats de l'observation, de l'expérience et du bon sens.

Afin de mieux faire comprendre au lecteur, que je suppose toujours être un débutant, ces résultats acquis par de nombreuses années d'études, je vais le prendre au commencement d'une partie et le faire passer par toutes les phases d'une séance de Tennis, lui expliquer, en un mot, ce qui constitue la tactique du jeu. Je présume qu'il a déjà eu soin de se rendre compte des règles et qu'il les aura étudiées attentivement; il a appris à tenir sa raquette convenablement; il connaît les instruments dont il devra se servir et l'emplacement sur lequel il

devant d'un désastre; j'en ai fait la triste expérience. » Votre adversaire, sans doute, s'avancera alors jusqu'à la ligne de service ou peut-être encore plus près du filet. C'est d'un coup de volée que vous êtes menacé; la position est dangereuse, il faut chercher à la sauver. Vos moyens de défense sont nombreux : vous avez le choix entre une passe en travers du cours, une passe le long du cours par la ligne de côté ou encore une chandelle. L'expérience et les moyens dont vous disposez, ainsi que la connaissance du jeu de votre adversaire vous dicteront lequel de ces trois coups vous devrez adopter. Si vous êtes en mesure de le faire, répondez à sa volée par un drive le long de la ligne de côté; il y a bien des chances pour qu'il ne réussisse pas à reprendre facilement cette balle et vous pourrez probablement le passer le coup suivant. Une passe en travers du cours est peut-être préférable — tout dépend des circonstances — car la plupart des joueurs trouvent plus facile de retourner une balle de volée en travers du cours; par conséquent, si l'adversaire arrive à reprendre votre balle, il la renverra, selon toutes probabilités, de volée dans la direction qu'elle avait prise pour venir. Règle générale et absolue : Il est toujours plus utile de donner à son adversaire une balle difficile à reprendre que de jouer soi-même un coup facile. Une passe est un coup plus ou moins risqué, demandant une grande finesse d'exécution. Mais si vous vous trouvez dans l'impossibilité de jouer le long de la ligne de côté, ou si vous n'avez ni le temps ni le calme nécessaires pour passer en travers du cours, ce que vous avez de mieux à faire est de répondre par une chandelle. Que celle-ci soit aussi élevée que la prudence le permet et poussée de façon qu'elle tombe verticalement. Prenez aussitôt position en dehors de votre ligne de fond et attendez-vous à ce que votre chandelle vous soit retournée par une volée ou par un drive. Dans le premier cas, vous n'aurez pas autre chose à faire que de lui envoyer une autre chandelle, tout en vous avançant pour prendre son retour de volée. C'est un coup sûrement gagné si votre adversaire a peur de prendre votre seconde chandelle de volée. Dans le second

[redacted]

cas, s'il arrête simplement votre balle, passez-le. Ne vous pressez pas trop de vous avancer sur votre ligne de service ou à proximité du filet : ne le faites que si une bonne occasion se présente, et alors ne la laissez pas échapper. Souvenez-vous que les chandelles vous mettent sur la défensive et que vous devez par tous les moyens permis par la prudence essayer d'intervertir les rôles.

La balle passera ainsi par-dessus le filet, poussée et reprise par les deux joueurs, tantôt à son premier bond, tantôt de volée, jusqu'à ce que l'une des fautes prévues par les articles 18, 19 et 20 des règles ait été commise et que l'un des joueurs ait gagné un quinze. La partie se continue ainsi jusqu'à ce que l'un des joueurs perde le jeu. Alors votre adversaire devient le servant et vous le lanceur.

Reprise du service. — Le *premier coup*, comme on appelle la reprise du service, est le coup le plus important pour le lanceur ; le résultat final en dépend souvent. Il est donc très important de se préparer à prendre le service de la meilleure manière possible. Règle générale, on doit l'attendre plus en arrière de la ligne de base pour le coup d'arrière-main que pour le coup d'avant-main. Ainsi pour la reprise du *premier* service dans le cours d'*avant-main*, c'est-à-dire quand le servant pour donner le service s'est placé à l'extrémité du cours droit et envoie sa balle dans le cours gauche, placez-vous, si le service est dur, complètement en dehors du cours, le pied droit sur la ligne de côté imaginairement prolongée. Si au contraire le servant s'est rapproché de la ligne du centre, la position doit être plus sur la droite. Toutefois j'ajouterai qu'il est plus prudent de ne pas se porter trop de côté, ni trop à gauche ni à droite, car vous ne savez pas au juste la direction que vous aurez à prendre pour aller à la rencontre de la balle. Il est également préférable d'être plutôt trop en arrière de sa ligne de base que trop en avant, car il est toujours plus facile d'aller au-devant de la balle et en avançant vous pouvez mettre plus de force dans le coup.

Pour la reprise du *second* service, qui n'est jamais aussi vigou-

La position du servant et du lanceur, la force ou la faiblesse de l'un ou de l'autre joueur, le temps, le vent, le soleil, sont autant de facteurs qui doivent être pris en considération et entrer en ligne de compte dans le calcul des probabilités.

Cette appréciation de la tactique du Tennis n'exclut toutefois pas l'énonciation de certains principes, dont tout futur joueur ne doit jamais se départir. Ils sont pour ainsi dire immuables, car ils résultent d'une longue expérience, et on les retrouve enracinés chez tous les grands joueurs. La nature, la pratique, il est vrai, modifieront sans doute les attitudes du corps, la place à occuper dans certains cas; mais, comme il y a commencement à tout, avant que la pratique ait enseigné une tactique plus propre aux facultés naturelles du débutant, celui-ci ne pourra mieux faire que de suivre les préceptes qui précèdent.

J'ai limité jusqu'à présent la description de la tactique du Tennis au service et au premier coup. La tactique de la partie à deux ne s'arrête pas là : elle comprend également tous les coups et toutes les reprises qui se présentent pendant une séance, les moyens de les jouer, et de parer à toute éventualité. Ici, plus encore que pour ce qui précède, il ne peut y avoir de règle absolue; on ne peut donner que des conseils. C'est ce que je vais entreprendre, dans l'espoir qu'ils seront de quelque utilité aux débutants.

Un des premiers principes de la tactique du Tennis est celui-ci : le joueur doit chercher à occuper la meilleure position dans le Jeu et obliger son adversaire à l'abandonner si celui-ci l'occupe. Pour y arriver, il doit, chaque fois que la chose sera en son pouvoir, envoyer la balle loin de son adversaire, en la plaçant soit en travers du cours dans un des coins, soit sur la ligne de côté à peu près à la hauteur de la raie de service, soit encore par-dessus la tête de son adversaire. Lequel de ces trois moyens le joueur adoptera-t-il est une question qui ne peut être résolue par une règle précise, car elle dépend des circonstances. Il peut aussi avoir recours à cet expédient hasardeux de faire tomber la balle près du filet. Ce coup est très tentant et parfois,

[redacted]

lorsqu'il est bien réussi, ce qui est rare, très efficace. Mais il est difficile à jouer, et l'on perd plus en l'essayant qu'on ne gagne en le réussissant. Il faut au contraire *faire voyager* la balle le plus possible : les drives ont été inventés dans ce but, et le danger de mettre *dessous*, c'est-à-dire de loger la balle dans le filet, est bien moins grand. Il est difficile de jouer une balle assez doucement pour qu'elle tombe juste par-dessus le filet ; le joueur court le risque, si la balle voyage plus loin qu'il n'en avait l'intention, de voir son adversaire se porter au-devant d'elle et de la placer, sans la moindre difficulté, là où il voudra.

Faire voyager une balle, ou lui *donner une bonne longueur*, veut dire l'envoyer pour la faire tomber le plus loin possible, par exemple sur un point le plus rapproché de la ligne de fond diagonalement opposée.

L'art de faire voyager les balles est une des branches les plus importantes de cet autre art qui est de placer les balles, et qu'on peut résumer ainsi : Placer la balle dans cette partie du cours que l'adversaire atteindra le moins facilement et qu'il ne peut prévoir.

La perfection est une combinaison de balles rapides et de balles bien placées ; mais l'on doit chercher d'abord à placer les balles ; la vitesse vient après, et celle-ci augmente au fur et à mesure que l'on se perfectionne.

J'ai dit plus haut que le joueur doit chercher à occuper dans le jeu la meilleure position. Toutes les positions sont bonnes selon les circonstances, sauf l'espace entre la ligne de [illegible] la ligne de base. Cet espace a été nommé à juste titre « le [illegible] prohibé », en raison des malheurs qui menacent celui qui l'occupe trop souvent. En général, tous les [illegible] sont dangereux, à moins d'être bien joués, pour cette raison qu'ils permettront à l'adversaire d'avancer, et [illegible] d'avoir le dessus quant à la position.

Lorsque vous avez à relever une balle qui arrive [illegible] du cours, avancez-vous de trois ou quatre pas pour la prendre de volée, vigoureusement, et la renvoyer dans le coin d'avant main

occuper un joueur pour la volée. Il me semble que la meilleure place est à un mètre en avant de la ligne de service, ou même plus près du filet. Plus on est près du filet, moins on a d'espace à couvrir. Ceci est facile à comprendre : Supposons un joueur placé sur sa ligne de fond, et traçons une ligne imaginaire du point qu'il occupe à chaque extrémité opposée des lignes de service. Ces deux lignes représenteront deux coups les plus divergents qu'il puisse avoir à donner. Si l'adversaire se tient sur sa ligne de service, il aura à couvrir 8 m. 20; mi-chemin entre la ligne de service et le filet, 6 m. 66; sur le filet, 5 m. 16 seulement. Donc plus le joueur est près du filet, moins grand est l'espace qu'il laisse à son adversaire pour placer la balle en le passant; mais en revanche plus rapide doit être pour lui la décision à prendre pour juger la balle et l'attendre. Il y a gros à gagner pour le joueur qui peut prendre la balle de volée juste au moment où elle dépasse le filet, car alors il peut la renvoyer presque verticalement. En donnant le temps à la balle de tomber, c'est-à-dire en la prenant quand elle descend déjà, le joueur se trouve dans la nécessité de la jouer de volée en la faisant remonter, et ce coup, bien plus difficile, n'aura pas cette vigueur qui rend les volées si difficiles à reprendre.

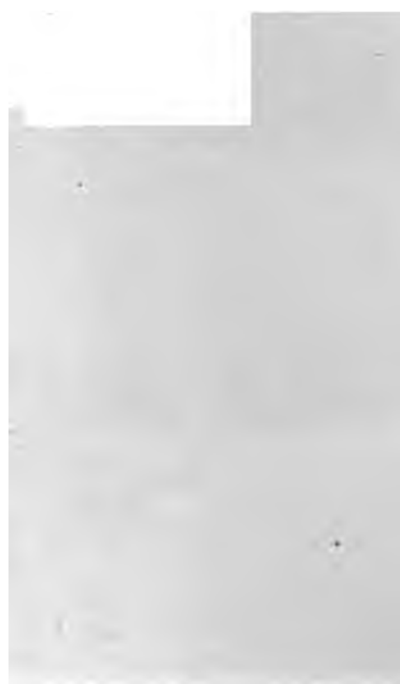
Plus est grande la rapidité avec laquelle le joueur se porte sur a balle, moins est long le temps donné à l'adversaire de se remettre après son dernier coup et de se préparer à la reprise. Bien des joueurs, comme M. W. Renshaw et le Dr Dwight, préfèrent en accepter les risques et se tenir à proximité du filet pour prendre les balles de volée et avoir plus de chances de les retourner violemment. — Je ne conclus pas de là que la meilleure position soit au filet. Elle a ses avantages, que nous pouvons énumérer brièvement comme suit : 1° le retour est plus difficile à reprendre, car de là la balle peut être écrasée : 2° le joueur peut couvrir une surface plus étendue, et 3° il risque moins d'être *passé*. D'autre part, la volée de la ligne de service, 1° permet de s'avancer plus rapidement du fond du jeu que sur le filet; 2° l'adversaire a moins de facilités de faire passer la balle par-dessus la tête de

son adversaire sans la faire sortir des limites du Jeu, et 3° il est plus facile de prendre une balle de volée de la ligne de service que du filet. De part et d'autre les avantages sont à peu près égaux, de l'avis des bons joueurs que j'ai consultés sur ce point et qui est à peu près partagé. Un seul avantage milite en faveur de la volée de la ligne de service : elle est plus à la portée de la majorité des joueurs, car la volée du filet est plus fatigante et demande de la part des joueurs une attention constante, une activité et une vigueur tout à fait exceptionnelles. Je laisse donc au lecteur le soin de choisir entre ces deux positions pour la volée; ses facultés naturelles ou acquises, ses aptitudes et sa force physique, lui indiqueront laquelle des deux il doit adopter.

S'il est difficile d'indiquer la meilleure position pour prendre une balle de volée, il est moins facile encore de déterminer exactement les balles qui doivent être prises de volée, et celles qui doivent être relevées au premier bond; s'il en était ainsi, tous les joueurs auraient le même jeu : la seule différence qui pourrait exister serait dans la rapidité et la précision du coup. Ici donc encore le joueur doit décider lui-même s'il est capable de prendre de volée une balle plutôt qu'une autre, ou s'il a avantage à la laisser rebondir.

Un des coups les plus utiles consiste à prendre de volée du fond du jeu une balle près de terre. Ce coup se présente parfois lorsque le joueur bat en retraite, mais plus souvent lorsqu'il avance et rencontre la balle à mi-chemin entre la ligne de fond et la ligne de service. S'il réussit à prendre cette balle de volée, il peut la suivre et gagner une position qu'il eût perdue inévitablement en adoptant une tactique contraire et en reculant pour relever la balle à son premier bond. L'avantage de ce genre de volée est de faire gagner du temps et d'éviter de la fatigue; mais pour la jouer et la réussir il faut déjà être passé maître ès volées.

Nous avons passé en revue tous les coups et les reprises, toutes les positions qui entrent dans la tactique de la partie simple. Je vais maintenant, pour terminer cette leçon « aux débutants », énoncer sous forme de conseils quelques principes généraux,



[redacted]



CHAPITRE VII

LA PARTIE DOUBLE OU A QUATRE

La partie à quatre est plus intéressante que la partie à deux. Tous les joueurs, je le sais, ne sont pas du même avis ; et je partageais, du reste, leur façon de voir il n'y a pas bien longtemps encore. La raison pour laquelle mon opinion s'est modifiée depuis peu est bien simple : d'abord la partie double est moins fatigante que l'autre, et ensuite elle est en même temps plus variée. Le jeu à quatre est presque entièrement un jeu de volées, les répétitions des coups sont moins longues. Le travail est partagé également si les deux partenaires s'entendent, et par conséquent la fatigue physique et la tension d'esprit sont moins excessives. En outre, le jeu a plus d'imprévu, et ce n'est pas là son moindre charme, aussi bien pour les joueurs que pour les spec-

tateurs, qui, eux, aiment à suivre l'exécution d'un plan bien combiné d'attaque et de défense, et savent apprécier les moyens employés par les deux partenaires pour le bien commun; ce va-et-vient rapide de la balle, lancée et reprise, tantôt par l'un, tantôt par l'autre, dans cet espace restreint qu'occupent les quatre joueurs, donne à la partie double un intérêt que l'on ne trouve certes pas dans la partie simple.

Un match en tête-à-tête exige une forte dose d'endurance; le joueur, même le plus vigoureux, doit faire appel à toute son énergie pour pouvoir maintenir également ses forces pendant les dernières parties; à partir de la cinquième il est déjà presque épuisé. Je sais que les jeunes gens, qui aiment les exercices violents, donneront la préférence à la partie simple, tandis que les joies calmes d'une partie double, où le joueur n'est pas obligé de voyager d'un coin du cours à l'autre, seront plus appréciées par les amateurs qui ont dépassé un certain âge.

Tels sont, à mon avis, les avantages de la partie double; mais elle a aussi ses inconvénients. Le Tennis est un jeu égoïste; à moins que les partenaires ne soient parfaitement disciplinés, chaque joueur joue pour son propre compte. De plus, l'émulation est bien plus développée quand deux joueurs jouent en tête-à-tête, car le gagnant a cette satisfaction de ne devoir la victoire qu'à lui-même, tandis que dans la partie à quatre les honneurs sont partagés. Le joueur en outre peut développer son plan avec plus de confiance, car il sent que sa tactique ne sera pas contrecarrée par son partenaire. D'autre part, ce qui rend le jeu à quatre plus agréable à œil que la partie simple, c'est la demi-volée, le plus joli coup du Tennis, mais le plus dangereux aussi dans le tête-à-tête, qui devient dans la partie à quatre un des moyens de défense les plus puissants et souvent met fin à une répétition de coups. Il en est de même des volées tombées et des volées croisées, qui sont aussi rares dans la partie simple qu'elles y sont peu judicieuses, et que les occasions ramènent souvent dans la partie double, du fait qu'un des joueurs, si ce n'est tous les deux, est constamment à proximité du filet.

[redacted]

Malgré tous les avantages que je viens d'énoncer en faveur de la partie double, celle-ci n'a pas atteint le degré de supériorité que possède la partie simple. Cela ne tient pas à une imperfection du jeu, mais bien à la difficulté qu'il y a à trouver deux joueurs dont les jeux se marient convenablement et aussi parce que les deux associés ne mettront pas la même énergie à défendre leur partie que lorsqu'ils se trouvent seuls. La preuve en est dans ce fait que l'on voit souvent deux joueurs de force moyenne, mais jouant un jeu de combinaison, battre deux joueurs très forts dans les parties simples, mais peu habitués à jouer ensemble. Les deux frères Renshaw eux-mêmes, dont le jeu est si brillant dans la partie simple, laissent passer bien des balles lorsqu'ils sont associés, en raison d'un manque d'unité dans leur tactique. La morale de ce qui précède est que la partie double est un jeu de combinaison, et celle-ci ne peut être acquise que par la pratique. Un joueur doit étudier le jeu de son partenaire en jouant fréquemment avec lui, afin d'éviter ce que l'on voit souvent dans les parties où les associés ne sont pas bien unis, des balles passer entre les deux, aucun n'essayant de les relever, parce que l'un et l'autre espèrent que son associé le fera; des balles que tous deux essayent de reprendre et que, par conséquent, tous deux laissent passer; des balles prises par l'un qui eussent dû être prises par l'autre, et d'autres fautes encore que deux partenaires bien entraînés n'eussent pas commises. Il arrive souvent qu'un joueur qui connaît la supériorité de son jeu sur celui de son partenaire aura une tendance non seulement à accaparer tout le jeu, à « braconner », comme l'on dit, mais encore à faire sentir à son partenaire son infériorité. De là un sujet de querelles et une mauvaise humeur bien naturelle de la part de l'associé.

Telles sont les raisons pour lesquelles la partie à quatre n'a pas atteint un aussi haut degré de perfection que la partie à deux, malgré tout l'intérêt qu'elle présente. Je suis persuadé que l'on pourrait faire mieux : nous avons droit à de meilleurs résultats. Les aurons-nous jamais? c'est une autre question.

Nous passerons maintenant à la pratique de la partie à quatre. Je n'épiloguerai pas sur les différentes méthodes préconisées par les uns, discutées par les autres, en ce qui concerne les places que doivent occuper les joueurs, pour cette raison qu'il n'y en a qu'une approuvée généralement. Autrefois l'un des partenaires se tenait au filet et l'autre dans le fond du jeu; celui-ci avait toute la besogne, car non seulement il avait à défendre son propre côté du cours, mais en grande partie celui de son associé et en outre il avait à repêcher les balles que ce dernier laissait échapper. Aujourd'hui les joueurs se tiennent à un mètre ou deux en avant de la ligne de service, chacun étant assez près de sa ligne de côté pour ne pas être passé de ce côté-là. Je ne veux pas dire par là que les joueurs doivent avoir continuellement dans le cours une place définie, dont ils ne bougeront pas. Ils doivent étendre leur ligne de défense de la ligne du milieu à la ligne de côté, chacun dans leur cours respectif, sans quoi il y aurait entre les deux partenaires un vide dont sauraient bien vite profiter les adversaires. Sur ce point je ferai remarquer en passant que là encore il existe une différence entre la partie double et la partie simple. Dans cette dernière, la ligne de défense que chaque joueur a à couvrir n'est que de 3 mètres et demi, tandis que dans la partie simple elle est de plus de 8 mètres. Il en résulte qu'il est bien plus difficile de placer une balle hors de portée de l'un ou l'autre joueur et que, pour l'assommer, il est nécessaire de frapper bien plus durement que dans le jeu simple.

Pour la description de la tactique de la partie à quatre, nous suivrons la même méthode que pour la partie simple, en prenant d'abord chaque joueur séparément, pour énoncer ensuite quelques règles générales relatives au jeu des partenaires.

Service. — Dans la partie à quatre, le service est un avantage distinct et en ceci le jeu double diffère de la partie en tête-à-tête; souvent un match bien contesté se résout dans une lutte pour gagner le jeu de service de l'adversaire de la dernière partie, gain qui donne un avantage jusqu'à la fin. La meilleure position pour le servant est à mi-chemin entre le coin du cours et le

[redacted]

centre de sa ligne du fond; il peut cependant être plus rapproché du coin, car il a plus d'espace à couvrir d'un côté que de l'autre. Son service devra autant que possible tomber dans le coin du demi-cours opposé; il laissera ainsi à son adversaire une place restreinte pour renvoyer la balle sans que le partenaire du servant puisse la reprendre de volée. Le premier service a été dur; le servant ne pourra peut-être pas retrouver son équilibre à temps pour pouvoir s'avancer jusqu'à la ligne de service. Il devra alors se contenter de rester sur la défensive, un peu en arrière de sa ligne de fond, et là attendre le retour de la balle. En effet, selon toute probabilité, son partenaire pourra la prendre de volée et, en s'avançant, le servant ne ferait que le gêner. De plus, si le premier coup revient sous forme de chandelle, les deux associés seront forcés de se reculer, et dans ce cas le servant, en restant sur sa ligne de fond, se sera épargné une peine inutile.

Le premier service est faute et le second peu ou modérément rapide et élevé; le servant, avant que le premier coup lui arrive, aura tout le temps de s'avancer et de prendre son poste de combat à un mètre environ *en dedans* de la ligne de service et plus près de la ligne de côté que de la ligne du milieu. S'il s'avance plus près du filet, son adversaire en profitera certainement pour lui envoyer une chandelle par-dessus la tête. De cette position, il aura trois moyens à son choix pour retourner la balle : si celle-ci a été reprise par un drive ou tout autre coup peu élevé, il la placera dans le milieu du jeu, à droite ou à gauche. Du cours droit, une balle peu élevée à l'avant-main pourra être retournée en travers du cours sur la ligne de côté, à un angle plus aigu qu'elle n'était venue; mais si elle arrive sur l'arrière-main du joueur, elle ne pourra être reprise de la même façon, mais par ce que nous avons appelé une *volée poussée*, dans le milieu du cours. Si le lanceur est dans le cours gauche, l'avant-main sera substituée au coup d'arrière-main, et *vice versa*.

Pendant le service, le partenaire prendra position sur la ligne de service ou un peu *en dehors*, à environ une trentaine de cen-

timètres de la ligne de côté intérieure, position qui lui permettra de couvrir sa ligne : règle importante et absolue dans la tactique de la partie double, car si la balle le passe sur l'autre côté, son partenaire est là pour défendre cette partie du cours; mais si, au contraire, elle lui vient sur sa ligne de côté, et qu'il ne soit pas en mesure de l'atteindre, le coup est perdu sans espoir. C'est alors que son partenaire aura le droit de lui faire d'amers reproches, car il y aura eu pure négligence de sa part. En tout cas, et c'est là une règle générale, le partenaire du servant suivra des yeux le parcours de la balle servie, pour voir où elle tombe et se préparer à toute éventualité.

Le premier service est bon; que le servant soit resté dans le fond du Jeu ou non, son partenaire s'avancera d'un mètre environ, dans l'espoir que le premier coup viendra de son côté et qu'il pourra le prendre de volée. La reprise du service peut se présenter sous forme de chandelle ou de drive dans le milieu du Jeu et, ou lui ou son associé devront immédiatement se porter à la balle pour la reprendre: il ne faut pas avoir la moindre hésitation et les deux associés doivent se prévenir mutuellement par un *à moi*, *à vous*, indiquant lequel des deux se portera à la balle. Cette décision doit être rapide et irrévocable; et ici se présente un de ces cas où la patience de l'un ou de l'autre joueur est mise cruellement à l'épreuve, quand il voit son associé se précipiter pour prendre la balle, puis, changeant subitement d'idée, crier *à vous*, généralement quand le « vous », trompé par cette manœuvre, n'est nullement préparé.

Le servant a pris l'offensive en suivant la balle jusqu'à la ligne de service et l'a retournée de volée; son partenaire peut sans inconvénient se porter aussi près que lui du filet, même plus près; mais si, au contraire, le servant est sur la défensive, son partenaire fera mieux de se reculer jusque sur la ligne de service, car de cette position il sera plus en mesure de reprendre un coup dur et de réduire les risques qu'il court d'être pris à l'improviste. L'un ou l'autre des associés a trouvé bon ou s'est vu forcé de reprendre le premier coup par une chandelle; dans

[redacted]

ce cas ils devront tous les deux se reculer le plus loin possible, en prévision d'un drive dans le fond du Jeu.

La reprise du service. — La position du lanceur pour la reprise du service est à peu près la même que pour le jeu simple, sauf qu'après le premier coup il fera mieux de ne point aller à la balle comme il pourrait le faire dans une partie en tête-à-tête. Tout dépend du genre de service qu'il a à relever. L'essentiel est qu'il soit paré à tout événement, et pour chercher à deviner quel service on lui réserve, il devra, comme nous l'avons dit plus haut, suivre la direction que prennent les yeux de son adversaire.

Après chacune de ses reprises du service, le lanceur doit immédiatement avancer près du filet, ce qui lui permettra parfois de relever une balle à la course; il doit avoir bien soin en même temps de ne pas laisser sa ligne de côté sans défense.

L'associé du lanceur doit être à 30 centimètres environ de la ligne de service et à peu près dans le milieu de son cours, prêt à reprendre la balle si le premier coup était faible; mais si le service a été relevé dans de bonnes conditions, il doit immédiatement prendre position un peu en avant de sa ligne de service et assez près de sa ligne de côté pour pouvoir la couvrir. Enfin, si le premier service est faute, il peut se porter tout de suite au filet, car son adversaire n'aura aucune difficulté à reprendre le second service. En somme, il doit se placer non loin de sa ligne de service, de manière à pouvoir être assez près du filet quand le moment sera venu de jouer son rôle.

Pendant la partie. — La grande difficulté du jeu à quatre est de pouvoir arriver à diviser également le travail entre les deux partenaires. La vraie solution est celle-ci : chaque joueur doit reprendre les balles qu'il peut jouer le plus facilement et le plus avantageusement. Cette règle n'est pas malaisée à appliquer lorsque les deux partenaires sont au filet : chacun d'eux reprend les balles qui viennent de son côté. La difficulté réside pour les balles qui viennent entre eux deux et le meilleur moyen d'arrêter toute hésitation, s'il y a doute, est d'appliquer cette règle bien simple : Au commencement d'une répétition, si une balle est

élevée, elle doit être reprise par le joueur sur lequel elle vient d'avant-main; si elle est basse, elle doit être prise par l'autre partenaire, car il est plus facile de prendre de volée d'avant-main une balle élevée et d'arrière-main une balle basse.

Je dirai ici un mot sur le « braconnage »; les joueurs qui ne s'entendent pas ont la malheureuse habitude de s'accuser mutuellement de se « chiper » les balles. Qu'il y ait pas mal de braconnage dans la partie à quatre, même parmi les bons joueurs, je ne le conteste pas, et c'est là une des défectuosités du jeu. La jalousie y entre pour beaucoup; mais un joueur qui ne peut pardonner à son partenaire d'avoir pris une balle qui lui était destinée, particulièrement lorsque le fait se produit à la suite d'une erreur de jugement, n'est pas digne de tenir une raquette dans une partie à quatre. Ces erreurs de jugement, nous l'avons vu, se produisent fréquemment lorsque la balle vient entre les deux associés : l'un des deux peut toujours la jouer mieux que l'autre; mais, fatalité! c'est presque toujours l'*autre* qui la joue. Ce n'est pas à vrai dire du braconnage, mais une simple erreur. Le mouvement est presque instinctif; il peut être aussi raisonné; car si le joueur est un peu plus en avant que son partenaire, il ne sait si celui-ci est en mesure de prendre la balle et il croit bien faire en ne la laissant pas passer. Du reste, un grand nombre de coups utiles échappent à la connaissance du partenaire, et ne sont appréciés que par les adversaires, qui seuls s'en aperçoivent. Ainsi il arrive fréquemment qu'un des associés est obligé de se porter de côté pour atteindre une balle, et de laisser un espace sans défense entre lui et son partenaire. Celui-ci manœuvre de façon à soutenir son associé, bouche la brèche et oblige l'adversaire à changer de tactique, et à placer la balle ailleurs. Cette manœuvre utile, qui dénote une grande présence d'esprit de la part du joueur, n'a pu être vue que des deux joueurs de l'autre côté du filet; le partenaire n'a pu la remarquer, et par conséquent l'apprécier; pourtant, c'est un coup sauvé. Pour en finir, je dirai : Pour la bonne entente du jeu, pour ne pas irriter votre partenaire s'il est plus fort que vous, ou le décourager et

l'énerver s'il vous est inférieur, évitez le braconnage. Il n'y a rien de bon à en tirer. Mais ne vous laissez pas aller davantage à des mouvements de mauvaise humeur lorsque votre partenaire, souvent dans une bonne intention, aura relevé une balle que vous jugiez vous appartenir.

Lorsque les quatre joueurs sont au filet, en position pour les volées, ils sont quelque peu embarrassés de trouver un joint pour faire passer la balle, un coin inoccupé pour la placer, toute la ligne d'un côté à l'autre étant couverte par les raquettes des deux adversaires. La meilleure tactique est de travailler pour arriver à faire une brèche, en forçant l'un ou l'autre des joueurs sur sa ligne de côté, et, une fois là, l'obliger à reprendre la balle de demi-volée, ce qui procurera l'occasion d'y répondre par un écrasement. Mais si, malgré vos efforts, vous n'arrivez pas à séparer les deux joueurs, contentez-vous de retourner simplement les balles, dans l'espoir que l'un ou l'autre vous offrira une occasion d'assommer la balle. Le choix de l'une ou de l'autre de ces manœuvres dépend de la force des adversaires; contre des joueurs d'une habileté médiocre, il est préférable d'attendre; mais, contre des joueurs expérimentés, ce jeu d'attente est risqué et il est préférable de chercher à faire brèche.

Je rappellerai ici que dans la partie double il est nécessaire de mettre bien plus de vigueur dans les volées, pour assommer les balles, que dans la partie simple, car le cours est mieux défendu; il est de même plus facile d'écraser les balles, car le cours est plus grand.

Acharnez-vous après un adversaire si vous voyez qu'il est en défaut : ne lui laissez pas une seconde de répit ; vous retirerez un avantage à chaque balle que vous lui enverrez. Mais si vous luttez à armes égales, c'est-à-dire si vous voyez que vous ne progressez pas et que vous ne pouvez arriver à le démonter par une série de balles, changez de tactique et attaquez son partenaire par une balle rapide; vous êtes sûr de le prendre en défaut.

Il est préférable de placer sa balle dans le milieu du cours que

sur les lignes de côté. Une balle envoyée dans cette direction peut souvent être reprise de volée et renvoyée ou dans la direction d'où elle venait ou violemment en travers du cours, à la déconfiture de l'associé de celui qui l'avait premièrement jouée.

En renvoyant les balles, l'un ou l'autre associé doit essayer de le faire de façon que les adversaires ne puissent pas les reprendre de volée de but en blanc ou juste au-dessus du filet; il faut obliger l'adversaire à reprendre ses volées de bas en haut, c'est-à-dire, comme nous l'avons vu, en soulevant la balle par-dessus le filet. La contre-partie de ce précepte est tout indiquée : le joueur doit se tenir aussi près du filet que la prudence le lui permet pour prendre les balles de volée avant qu'elles retombent; s'il est obligé d'avoir recours à une demi-volée, il donnera à son adversaire une bonne occasion d'assommer la balle.

Les préceptes qui précèdent s'adressent aux débutants comme aux joueurs déjà expérimentés. Je terminerai par deux conseils applicables pendant les parties sérieuses :

Lorsque vous êtes engagé dans un match à quatre, ayez bien soin de jouer le mieux que vous pourrez pendant *toute la durée* de la partie. Ne laissez rien au hasard, respectez la force de vos adversaires, jouez pour gagner, et cela dès le début. Vous pourrez sans doute avec un peu d'énergie vous secouer vers la fin d'une partie que vous aurez mollement défendue jusqu'alors; mais vous auriez eu tort d'attendre jusque-là, car qui sait si votre partenaire, voyant la partie perdue, ne se découragera pas au delà de tout remède? Ceci s'applique également dans les cas où votre associé manque d'endurance; rappelez-vous que vers la fin d'un match prolongé il ne vous sera d'aucune utilité. Vous ne devez donc jamais par votre propre négligence donner à vos adversaires la possibilité de prolonger le jeu.

DAMES ET MESSIEURS

Bien différente est la partie à quatre, dames et messieurs, *mixed pairs*, comme on l'appelle en Angleterre. L'entrée de l'élément féminin modifie forcément et entièrement la tactique du jeu. Elle est toute différente de la partie entre hommes, car la moitié des coups ne sont pas à la portée de nos sœurs en Tennis.

Même quand de bonnes joueuses sont aux prises, le jeu se borne pour les hommes à chercher uniquement à renvoyer la balle à leur adversaire le plus faible et à la placer aussi loin que possible de la portée de l'autre joueur. La plupart des répétitions se font entre les deux dames, qui se renvoient la balle du fond du Jeu les deux hommes se démenant près du filet dans l'espoir d'en attraper une de volée et mettre ainsi rapidement fin à la répétition. C'est donc une nouvelle tactique du jeu de Tennis que je vais décrire dans ce chapitre. La tâche de donner des conseils en pareille matière n'est pas chose aisée, car la tactique, étant donnés les éléments disparates qui fonctionnent dans le jeu, varie à l'infini, selon la force des partenaires et des adversaires. Je prendrai pour décrire cette partie deux joueurs de force égale accouplés à deux dames d'une force médiocre, et j'établirai comme point de départ que le rôle de l'homme est de protéger son partenaire.

Il est préférable de choisir le service; c'est un avantage qu'il ne faut pas dédaigner, car vous serez à peu près certain de le gagner si vous avez à donner à votre adversaire-dame le dernier service qui doit décider du gain d'un jeu. Je mettrai son partenaire dans le cours droit; il est plus facile pour elle de jouer dans ce cours, car de là elle aura moins à reprendre de coups d'arrière-main. En outre, le coup favori de la majorité de ces dames est en travers du cours droit.

Si vous gagnez le service, prenez-le vous-même. Il est inutile de vous avancer au filet après le service si celui-ci a été envoyé

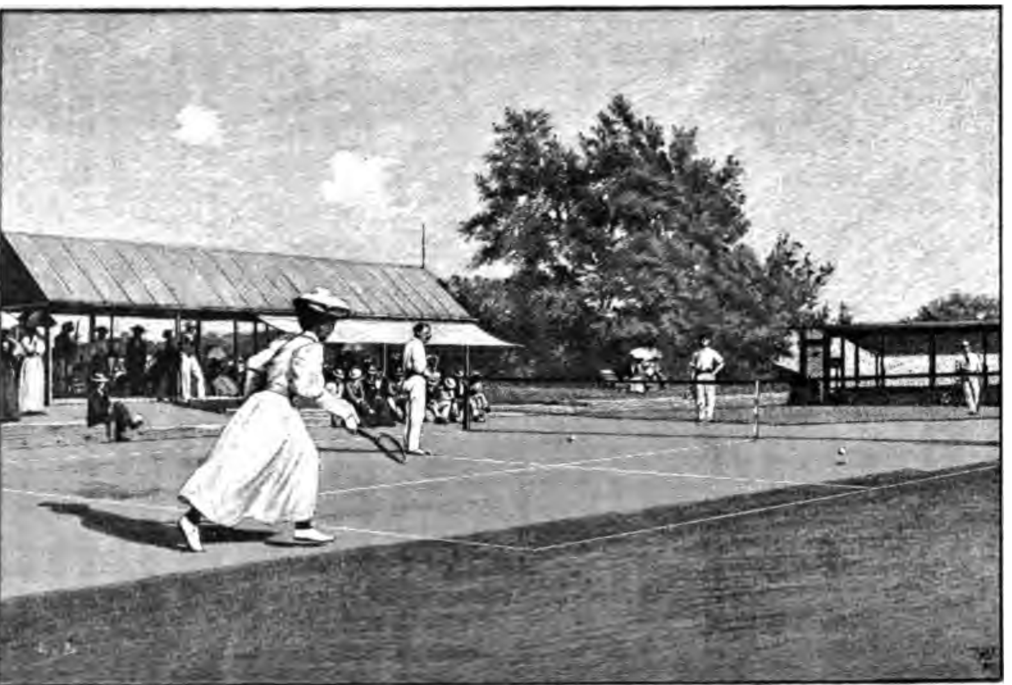
à votre adversaire-homme : vous laisseriez votre côté à découvert et toute la besogne à votre partenaire. Si la dame avec laquelle vous êtes associé est capable de prendre les balles de volée, sa position sera à 2 mètres du filet. Mais le cas est rare : elle se placera alors au point extrême de la ligne du fond.

Votre service est envoyé à votre adversaire-dame; la reprise ne pourra être que faible. Portez-vous sans hésitation au filet. Il est bon aussi de s'avancer quelquefois jusque dans le centre du cours, entre les lignes de côté, tout en ayant bien soin de ne pas mettre à découvert votre côté, et en vous tenant prêt à reculer rapidement si la nécessité le demande; dans ce cas, votre adversaire croira avoir trouvé une occasion de vous passer et sera ainsi empêché de retourner la balle à votre partenaire. La position est risquée si vous n'avez pas pu prendre la balle de volée ou si celle-ci est allée à votre partenaire; vous devez alors quitter cette position dangereuse, pour en occuper une autre sur la ligne du fond.

C'est au tour de votre partenaire de servir, et elle sert à l'adversaire-homme; à moins que son service ne soit particulièrement bon, vous devez vous tenir à 1 mètre ou 2 du centre de la ligne du fond, sans trop vous en rapprocher, car il serait dangereux de laisser votre côté du cours ainsi exposé. Si le service de votre partenaire est destiné à la dame, votre position sera à 1 mètre derrière la ligne de service. La plupart des dames servent plus ou moins lentement en dessus; leur service n'est ni gracieux, ni particulièrement efficace. Je leur conseillerai de donner un service en dessous, modérément rapide et avec une bonne longueur, et de ne pas essayer d'imiter les services que seuls les hommes peuvent se permettre.

La position du lanceur est la même que dans le jeu à quatre messieurs seuls. Si c'est la dame qui reprend le service, son partenaire doit se placer derrière la ligne du fond; si c'est le monsieur qui prend le premier coup, la place de son associée doit être au coin extrême de son cours, même si elle est une bonne joueuse, car, à moins que son partenaire ne soit d'une fai-

[redacted]



Une partie double au Club de Dinard.

[redacted]

blesse extraordinaire, il sera toujours plus fort qu'elle et pourra par conséquent reprendre la grande majorité des balles.

En retournant la balle à votre adversaire le plus faible, vous pouvez la suivre jusqu'au filet dans l'espoir d'une volée. Mais en vous avançant ne vous écartez pas trop de votre ligne de côté, pour éviter d'être passé et aussi pour indiquer à votre partenaire le côté du cours qu'elle doit protéger. Si la balle revient à votre partenaire, vous devez vous reculer, sans quoi vous la mettriez aux prises avec ses deux adversaires, et vous porter à son secours jusqu'à ce que vous ayez trouvé une nouvelle occasion de vous porter en avant.

Votre devoir est de renvoyer, chaque fois que le coup le permet, la balle de votre adversaire-dame, comme celui de votre partenaire est d'éloigner la balle de l'adversaire-homme.

Quand vous voyez votre partenaire engagée dans un duel avec son adversaire le plus fort, portez-vous à son secours en vous approchant petit à petit, pour intervenir en saisissant une balle au passage. Seulement méfiez-vous, car, si votre adversaire s'aperçoit de votre tactique, il changera la sienne en vous envoyant un coup droit, en vous visant, ou le long de votre ligne de côté, et vous serez pris par surprise.

Toutes les balles doivent être autant que possible dirigées du côté de l'adversaire-dame. N'ayez aucun scrupule de profiter des côtés par où elle est inferieure à son partenaire, au point de vue du jeu bien entendu. Si elle ne voyage pas facilement, envoyez-lui quelques coups tombés en travers; pour relever un service par exemple, ils sont très utiles. En partie de quatre les occasions d'écraser la balle se présentent souvent : écrasez la balle de gauche à droite sur la ligne de côté, près du filet; la reprise en est presque impossible, car l'adversaire sera surpris et son instinct le portera à se reculer dans le fond du Jeu plutôt que d'attendre la balle près du filet.

Telle est, sommairement décrite, la tactique de la partie double dames et messieurs. On a vu en quoi et pourquoi elle est toute différente de la partie double messieurs seuls. J'estime et j'espère

que cela ne sera pas toujours ainsi et que l'on verra un jour les dames prendre leur place au filet et leur part des balles de volée. Cela se voit déjà en Angleterre, et, chaque fois qu'un joueur s'est trouvé accouplé à une dame capable de jouer les volées, l'autre couple a été facilement battu.



[redacted]



CHAPITRE VIII

DES HANDICAPS ET DES ARBITRES

HANDICAPS

Un handicap est une partie dans laquelle les joueurs donnent ou reçoivent des points que l'on nomme *avantages*. Les handicaps sont à la fois si utiles et si attrayants, qu'ils sont inscrits au programme de toutes les grandes réunions de Tennis. Leur utilité est facile à comprendre; si dans les concours tous les joueurs étaient obligés de se rencontrer à égalité, un nombre fort restreint pourraient y prendre part : en outre, les mêmes joueurs joueraient toujours entre eux. Les avantages permettent d'équilibrer, aussi parfaitement que possible, les forces les plus disproportionnées; ils sont si variés, qu'une partie entre un débu-

tant et un joueur de première force peut être égalisée à ce point qu'elle offrira à tous deux un intérêt réel et soutenu.

J'ai souvent, dans le cours de cet ouvrage, conseillé aux débutants de saisir toutes les occasions qui se présentent à eux de regarder une partie entre deux bons joueurs; mais ce qui est préférable encore, c'est de jouer avec un joueur de première force, car, pour apprécier la valeur réelle d'un coup, donné ou reçu, il faut être dans le jeu, la raquette à la main. Ces occasions se présentent souvent, grâce aux handicaps. Ce n'est pas seulement aux novices qu'elles profitent; les bons joueurs s'y voient forcés de modifier, de varier leur jeu et de jouer avec plus d'attention, plus de précision que s'ils jouaient avec un adversaire de force égale. Un joueur rendant trente ne jouera certainement pas le même jeu que s'il jouait *à-but*; il lui est interdit, sous peine de mettre en danger sa partie, de commettre la faute la plus légère, tandis que son adversaire, sentant la supériorité momentanée qu'il a acquise du fait de l'avantage qu'il reçoit, jouera bien plus courageusement, risquera des coups plus difficiles qu'il ne l'eût fait autrement.

Autrefois, pour handicaper les joueurs de Tennis, on se servait des avantages en usage au Jeu de Paume; c'étaient la Bisque, puis ce que l'on désigne sous le nom *d'avantages francs*, demi-quinze, quinze, etc. Depuis 1882 le Tennis a secoué les dernières entraves qui le retenaient à la Paume. On ne se sert plus des Bisques; on leur substitua tout d'abord les quinze et les fractions de quinze, un quart, deux quarts, trois quarts de quinze, *donnés* et *dus*. Puis le nombre et l'excellence des joueurs allant en augmentant, l'expérience démontra que ce fonctionnement par quarts de quinze ne représentait pas toujours suffisamment la force de chaque joueur et l'on dut les séparer par des sixièmes, un, deux, trois sixièmes de quinze. Ce système donne de meilleurs résultats.

De prime abord ce système, très ingénieux, cette double comptabilité par « doit et avoir », paraît quelque peu compliquée; il n'en est rien pourtant, et nous allons le résumer brièvement.

Les joueurs sont divisés par catégories : dans chaque série la catégorie o est à *scratch* et les catégories de 1 à 17 reçoivent ou doivent les avantages de 15, 30, 40, ou de leurs subdivisions d'un sixième, deux sixièmes, etc. Cette classification est supérieure à l'ancienne méthode; dans celle-ci la série allait du scratch à *demi-quarante*, tandis qu'avec le nouveau système les avantages sont calculés jusqu'à *quarante* pour 17 catégories. Seulement chaque catégorie est séparée de l'autre par un sixième; on estime qu'elle doit représenter la force de chaque classe de joueurs.

« Quand la différence entre les meilleurs joueurs et les pires est trop grande, disons de plus de *trente*, il est préférable, dit le règlement, de handicaper les meilleurs joueurs comme *devant des avantages.* » Le premier point à établir sera de trouver le meilleur joueur et de le mettre à *scratch* (à zéro), puis le second et de le handicaper selon sa force comparée à celle du *scratchman*. Ensuite de chercher quel est le pire joueur; si la différence entre lui et le meilleur joueur ne dépasse pas *trente*, le handicap sera basé sur la force du *scratchman*. Mais si *trente* ne suffit pas pour établir l'équilibre des forces entre le meilleur et le pire joueur, le meilleur joueur venant après lui prendra la place du scratch; si cela ne suffit pas, le troisième, le quatrième et ainsi de suite prendront cette place, les autres remontant, jusqu'à ce que l'équilibre soit établi. Ceux au-dessus du scratch, c'est-à-dire supérieurs, *devront* des points et ceux au-dessous, c'est-à-dire inférieurs, *recevront* autant de quinze et de fractions de quinze que comportera la catégorie à laquelle ils appartiennent.

Je vais essayer d'expliquer ce mécanisme. Le point de départ est celui-ci : Un joueur *devant* des avantages doit gagner un ou plusieurs coups dans chaque jeu, ou, dans le cas d'avantages *fractionnés*, un coup par jeu déterminé, avant de pouvoir compter. Ainsi, un joueur *devant* un sixième de 15 devra gagner un coup dans le 1er, le 7e, le 13e, etc., jeu d'une partie avant de compter *quinze*. Les avantages sont marqués à l'avance

sur la feuille d'enregistrement (voir Appendice II) et barrés l'un après l'autre quand le joueur qui doit l'avantage gagne le coup. Alors seulement l'arbitre commence à marquer ses *quinze*, comme pour les autres parties. Si au contraire ces mêmes avantages sont *reçus*, ils sont donnés au commencement du 2ᵉ, 8ᵉ, 14ᵉ, etc., jeu d'une partie. Le but de cet arrangement est d'empêcher le retour trop fréquent dans le même jeu d'avantages donnés et reçus et de les distribuer plus également dans la partie.

Grâce à deux tableaux (Appendice II), le handicapeur peut très rapidement trouver la position de chaque joueur, devant et recevant des avantages, eu égard au scratch. En examinant ces tableaux, on remarquera qu'un joueur à scratch donne à un joueur en dessous de lui précisément les mêmes avantages en fractions de 15 qu'il y a de catégories entre eux; ainsi (voir tableau nᵒ III), lorsque les avantages reçus par chaque joueur sont petits, les catégories au-dessous de scratch se rencontreront à la jonction de leur colonne, à la différence établie entre leurs avantages respectifs. *Exemple* : la catégorie 2 (colonne horizontale), qui reçoit du scratchman deux sixièmes de 15, donnera cinq sixièmes à la catégorie 6 qui reçoit 15 (15). Mais dans les cas où les avantages donnés sont plus forts, l'on a dû procéder autrement. Prenons comme exemple un joueur de la catégorie 2, qui reçoit du scratchman deux sixièmes de 15, jouant avec un joueur de la catégorie 7 qui reçoit 15.1 ; la différence entre leurs forces respectives devrait être cinq sixièmes de 15; toutefois elle est indiquée au tableau comme étant de 15. La raison qui a fait adopter ce calcul différentiel est que deux joueurs, chacun recevant des avantages du scratchman, ne partent pas aux avantages qu'ils ont reçus, mais, comme nous l'avons expliqué plus haut, le meilleur des deux joueurs part à scratch. Ce qui permet à un joueur, disons de la catégorie 6, que le sort aurait désigné pour jouer avec un joueur de la catégorie 12, de commencer la partie par *rien à* 15, au lieu de 15 *à* 30. Au moyen de ce mécanisme, le scratch est d'abord moins hypothé-

tique et ensuite le jeu est plus long, plus complet et par conséquent plus régulier que si les deux joueurs commençaient avec la marque 15 à 30 et le meilleur joueur a plus de chances de faire valoir sa supériorité.

La même analogie se produit lorsque deux joueurs, tous deux *au-dessus* du scratchman, se rencontrent (Tableau n° II). On verra que, si le tirage au sort a désigné un joueur de la catégorie 6 (*doit* 15) pour jouer avec un joueur de la catégorie 12 (*doit* 30), le premier partira à scratch. Le jeu alors sera nécessairement plus court que s'ils partaient de (*doit*) 15 à (*doit*) 30; mais, en appliquant cette règle différentielle, le meilleur des deux joueurs ne devra pas un quinze à son adversaire, mais un sixième en moins, c'est-à-dire cinq sixièmes de 15. La règle n'intervient pas quand un joueur *devant* des avantages se trouve en présence d'un joueur qui en reçoit; ils partiront aux points qu'ils occupent respectivement sur la liste des handicaps.

La tâche du handicapeur est bien autrement difficile quand il s'agit d'établir les forces respectives des joueurs d'une partie à quatre; ici les forces des joueurs en *single* ne peuvent en aucun cas être prises en considération.

La manière de handicaper est alors quelque peu conjecturale, car si le handicapeur pouvait faire entrer en ligne de compte certaines circonstances qui forcément modifient la valeur de ces calculs, tels que la force combinée de deux joueurs ayant fréquemment joué ensemble, son travail se rapprocherait bien plus de la vérité. Ajoutez que, lorsque les joueurs ne sont pas déjà classés, le handicapeur est obligé de baser ses calculs sur des données parfois erronées, une réputation surfaite, un renseignement particulier *modestement* fourni par le joueur lui-même, ou encore « à la devinette et advienne que pourra » et l'on comprendra combien est difficile le système d'handicaper les joueurs par pairs.

ARBITRES

Je m'étonne que l'on trouve encore des joueurs qui veuillent bien accepter ces fonctions ingrates d'arbitre des parties de Tennis et d'autres jeux. L'arbitre est un souffre-douleur : à peine sera-t-il remercié s'il ne commet pas d'erreurs; mais si le malheureux, après avoir « siégé » pendant des heures sous un soleil caniculaire, les yeux brûlés par le va-et-vient des balles, énervé par l'attention constante, de toute seconde, qu'il doit porter au jeu, se trompe de marque, ou donne une décision erronée sur un point de fait, alors il n'y a pas d'épithètes désobligeantes qui ne lui soient appliquées. Une simple erreur fera oublier des heures d'arbitrage parfait. Étant donné ce qu'on lui demande et les circonstances dans lesquelles il est appelé à travailler, j'estime qu'un arbitre ne peut être infaillible; même le meilleur a des moments d'oubli, et il est si difficile de contenter tout le monde. Qu'est-ce que l'on demande d'un arbitre? De connaître les règles du jeu sur le bout du doigt; d'avoir un œil très exercé et l'esprit très éveillé, de savoir prendre promptement une décision sans hésitation et de la maintenir même si elle est fausse, sans se préoccuper des réclamations et des imprécations du joueur lésé. Si l'arbitre a le malheur de faiblir de ce côté-là, c'en est fait de lui, et s'il y a doute, sans tenir compte des remarques des spectateurs ou des joueurs, il doit faire rejouer le coup. Il doit connaître les conditions dans lesquelles se joue la partie, le nombre des parties, s'il y a des avantages ou non. Si les joueurs sont handicapés, il doit se familiariser avec la façon de marquer et ne pas se tromper quand les joueurs doivent changer de côtés. Il reçoit des mains du juge arbitre un carnet de feuilles d'enregistrement, sur lesquelles il marque les points et les jeux gagnés; il doit le rendre à la fin de la partie, dûment signé et paraphé. S'il y a une contestation, il doit immédiatement faire appeler le juge arbitre sur l'application

de la règle. Tels sont les devoirs des arbitres, prévus par le règlement.

Les meilleurs arbitres sont les joueurs eux-mêmes : mieux que tous autres ils connaissent les règles ; ils ont plus l'habitude de surveiller la balle et ils comprennent mieux ce que les joueurs demandent à un arbitre, c'est-à-dire de faire attention au jeu et de donner honnêtement des décisions. L'arbitre est une nécessité, malheureuse il est vrai, tant pour ceux qui sont appelés à remplir ces fonctions que pour les joueurs ; son premier soin doit être de passer le plus inaperçu que possible et de faire strictement ce que ses fonctions lui imposent, sans vouloir tirer trop d'importance de la position élevée qu'il occupe.

Aux joueurs qui seraient appelés à ces fonctions, aussi ingrates qu'importantes, je donnerai quelques conseils.

Que votre attention ne soit détournée par quoi que ce soit.

Ne parlez pas, si ce n'est pour annoncer le jeu et les fautes.

Prévenez les joueurs lorsqu'il y a des balles sur un cours.

Suivez la balle depuis le moment où elle quitte la raquette jusqu'à celui où elle est morte. De votre position élevée vous ne pourrez pas voir suffisamment, pour juger les balles, les lignes du fond et la ligne de côté la plus éloignée ; d'un autre côté, il est difficile d'appeler les fautes et d'avoir l'œil sur la ligne de service. Vous aurez pour vous aider au moins trois arbitres adjoints, chargés spécialement de surveiller les lignes ; mais, si vous ne trouvez personne en qui vous ayez suffisamment confiance, il vaut mieux vous occuper vous-même des lignes du fond. C'est une erreur de confier la ligne de côté et la ligne de base au même juge adjoint : il lui est impossible de surveiller les deux convenablement. Nous disons deux juges pour chacune des lignes du fond et un pour la ligne de côté la plus éloignée de l'arbitre. Dans les championnats, j'estime qu'il doit y avoir autant de juges qu'il y a de lignes, et c'est au comité organisateur d'y pourvoir. Si le juge se trouve dans l'impossibilité de décider d'une balle sur la ligne qu'il a à surveiller, décidez du coup si vous l'avez vu, sinon faites-le rejouer. Si le même

cas se présente pour une ligne que vous avez à surveiller faites appel à l'un des juges, si de la position où il se trouve il peut donner une décision. Ne faites jamais appel à la galerie : vous n'obtiendrez que des réponses diamétralement opposées.

Enfin, et pour terminer ces quelques avis, quand vous aurez pris une décision, maintenez-la.





LE JEU DE LONGUE PAUME

HISTORIQUE

La Longue Paume est le plus ancien de tous nos jeux de Paume ; son histoire est celle de la Courte Paume, que nous avons retracée longuement dans la première partie de cet ouvrage. Le lecteur a vu qu'elle nous vint d'Italie et qu'au moyen âge elle se jouait en France un peu partout où l'on pouvait trouver un emplacement assez uni et assez vaste pour y établir un Jeu ; les fossés et les parcs des châteaux, les larges places, les cours et les longues rues des villes fourmillaient de joueurs qui venaient pousser l'esteuf et « s'esbattre » à ce noble jeu. Comme la Courte Paume, elle fit une victime royale. En 1536,

passe, d'une planche large d'environ douze à quatorze pouces, placée droite sur le côté, percée dans le milieu de sa longueur et à quatre doigts du toit, soutenue par derrière d'un bâton de deux à trois pouces et demi de tour et qui excède la planche d'environ deux pieds de haut; cette planche doit être aussi longue que la largeur du toit à un bon demi-pied près.

« Le bâton est ce qu'on appelle en jeu la *passe*; lorsque la bale qu'on sert passe sur la planche et au-dessus de la passe, c'est quinze perdu pour la partie du serveur, au lieu que quand il peut faire passer la bale dans le trou, il gagne quinze. On est toujours deux à tenir le toit; sçavoir un qui tient la *passe* et l'autre le *rebot*; c'est cette planche dont on vient de parler qui rejette ou repousse la bale. Les autres joueurs du même côté s'appellent des *tiers*. On dit aussi, à la *Longue Paulme*, cet homme est un bon *tiers*, il *tierce* bien.

« Il ne faut pas moins d'adresse à la *Longue Paulme* pour jouer une balle qu'à la *Courte*; la première demande plus d'agilité, et il convient d'avoir de bonnes jambes pour passer et repasser tant de fois en une partie, c'est-à-dire pour aller alternativement tantôt tenir le toit, tantôt au renvoi. On sert à Longue Paulme avec la main, et non avec le battoir comme à la Courte.

« Les parties sont de trois, quatre ou cinq joueurs, quelquefois de six : cela dépend de la convention que font les joueurs avant d'entrer au toit.

« On tire à qui prendra le toit avec un battoir qu'on jette en l'air en le faisant piroüetter; l'un en prend la face et l'autre le dos de manière que, quand il tourne sur l'un des deux côtés, celui qui l'a pris pour avoir le toit va s'en emparer et joue.

« C'est un grand avantage en ce jeu d'avoir un bon serveur qui ait le bras fort, afin que, jettant la balle avec roideur sur le toit, elle y fasse plus souvent hazard et embarasse par là ceux qui y sont et qui, venant à manquer d'attraper la bale, perdent quinze au profit de leur adverse partie. »

Notre auteur fait suivre cet exposé du jeu de Longue Paume des règles suivantes, qu'il nous a paru intéressant de donner ici :

ANCIENNES RÈGLES DU JEU DE LONGUE PAULME

« I. Lorsque ceux qui tiennent le toit attrapent la bale qu'on sert, et qu'ils ne la poussent point jusqu'aux jeux, les autres en prennent quinze. On appelle *les jeux* un certain pilier, arbre ou autre marque de cette nature, qui est pour l'ordinaire à 7 ou 8 toises du toit et il ne se fait pas une chasse si la bale ne va pas jusqu'à ce jeu.

« II. Les chasses à la Longue Paulme se marquent où s'arrête la bale en roulant, et non pas où elle frappe.

« III. Lorsqu'une bale qu'on a poussée du toit est envoyée jusqu'au delà du jeu, la partie de celui qui l'a renvoyée gagne 15; il n'est pas besoin qu'elle y soit poussée de volée, il suffit qu'elle passe le jeu en roulant.

« IV. Qui touche de quelque manière que ce soit la bale qu'un des joueurs de son côté a poussée, perd 15.

« V. Quand un de ceux qui sont au renvoi renvoye une balle de leur adversaire partie, il est permis aux autres de la renvoyer, ou de l'arrêter avec le battoir si elle roule, pour empêcher qu'elle ne passe le jeu du côté du toit, et faire que la *chasse* soit plus longue.

« VI. Toute balle qu'on pousse hors des limites du jeu est autant de 15 points de perdus pour celui qui l'y pousse, et dont profite son adverse partie.

« VII. Toute bale qui tombe à terre est bonne à pousser du premier bond, soit au renvoi, soit au toit ; le second ne vaut rien.

« Ce n'est pas l'usage à la Longue Paulme comme à la Courte de donner de l'avantage, comme *quinze*, *bisque*, ni *demi-quinze*, parce qu'on tâche de faire les parties les plus égales qu'on peut.

« De même qu'à la Courte Paulme, on fixe ce qu'on veut jouer, outre les frais, qui sont les bales et les marques que les perdans payent. Et ces bales sont bien plus petites qu'à la Courte Paulme. »

Il ressort donc de ce qui précède que l'on n'a pas toujours

joué à la Longue Paume comme on le fait aujourd'hui. Ce jeu tel qu'il est décrit par notre auteur procède de la Courte Paume, par son *toit* devers le jeu, son *trou* qui était la grille ou la lune et sa ligne de *passe*, et du jeu de Trinquet et du Rebot que nous expliquerons plus loin, par sa planche qui « rejètte ou repousse la bale », ainsi que par la manière de servir la balle avec la main nue.

On se servit tout d'abord de la main pour repousser la balle, puis ensuite de palettes en bois de formes et de longueurs variées, recouvertes de parchemin, et de tambourins, ce qui donna naissance à la Paume au tambourin qui se joue encore en Picardie et finalement comme pour la Courte Paume on adopta la raquette. Cette raquette avait beaucoup de ressemblance avec celle dont on se sert à la Courte Paume, comme cambrure et longueur, mais elle était moins massive; son manche était entouré de bandes de cuir et elle pesait de 450 à 460 grammes. Quant aux balles, elles pesaient de 29 à 32 grammes pour la partie enlevée et de 32 à 40 grammes pour la partie terrée.

Vers 1850, un nommé Leclercq, du Mesnil-Saint-Firmin (Somme), pour je ne sais quelle raison, crut devoir changer la forme des raquettes et le poids des balles. Cette modification changea entièrement la manière du jeu, le transforma un peu en jeu de volant, la légèreté des balles obligeant le joueur d'enlever énormément le coup et, dans les « parties à enlever », laissant tout le travail aux fonciers.

La Longue Paume partagea les vicissitudes de sa sœur cadette : à Paris sa décadence fut tout aussi rapide, si bien que la capitale ne possède aujourd'hui qu'un seul jeu en plein air. La province toutefois fut plus heureuse, sans doute en raison du peu de frais que demande l'établissement d'un jeu de Longue Paume; elle se pratique encore en Picardie, où de nombreuses sociétés se sont formées dans ce but.

La *Société de la Longue Paume* de Paris tenait autrefois ses assises aux Champs-Élysées. En 1820, un nommé Tison dirigeait le jeu; les meilleurs joueurs à cette époque étaient

M. H. Lefèbvre, un foncier remarquable ; Dupressoir, un Picard ; Bajot, auteur d'un poème et d'un traité sur la Paume, ouvrage aujourd'hui très rare. Elle fut dépossédée de son terrain aux Champs-Élysées par la construction du Palais de l'Industrie et se réfugia sur un emplacement qui lui fut accordé au Jardin du Luxembourg, à peu près à la même époque où la construction du nouvel Opéra menaçait de même le dernier refuge de la Courte Paume. Celle-ci se vit ouvrir les portes du Jardin des Tuileries, jusqu'alors inhospitalières pour tout autre. Le Luxembourg et les Tuileries ! le roi des jeux et le jeu des rois est bien à sa place dans ces jardins de rois ; c'est le rendez-vous habituel des joueurs de Paris et de la province, où la Paume se pratique d'avril à novembre.

En province, en Picardie et dans le Pas-de-Calais notamment, ce jeu est encore en grande estime, et les Sociétés de Saint-Quentin, de Valenciennes, de Roye, de Guillaucourt, de Noyon, d'Amiens, de Péronne, de Ham, de Lièramont, de Crépy, de Bayonvilliers, en maintiennent les traditions.

Comme sa sœur, la Longue Paume a fourni des générations de Paumiers émérites ; nous citerons entre autres, au siècle actuel, M. Mosneron, dont le nom a déjà paru dans le cours de ce volume comme l'un des fervents du Jeu de Courte Paume de Paris. C'est lui qui forma la Société de Longue Paume de Paris et avec ses deux meilleurs élèves, Jules Leclercq et Stéphane Bazin, il organisait des parties mémorables.

Jules Leclercq était fabriquant de raquettes, joueur d'une adresse égale à son agilité : il fut surnommé « l'invincible » ; Godissard, foncier de la partie de Montdidier ; Gontran Gonnet, foncier de la partie de Péronne ; de Tartigny (de Tartigny), Stéphane et Armand Bazin, Grandmange, foncier de la partie de Compiègne ; Constant Bayard (de Roye), le marquis d'Espied, le comte de Fransures (de Villers-Tournelles), le baron de Fourment (de Roye), Henrion de Solène (de Paris), peuvent être cités comme les meilleurs joueurs de cette époque.

De nos jours, les Tallon (de Saint-Quentin), Edmond Collin,

l'auteur d'un Manuel très apprécié de Longue Paume, Jules Robert, foncier de la partie de Saint-Quentin, Aristide Blouvin (de Compiègne), Viltard (de Péronne), Léon Cagnard (de Montdidier), le docteur Dives (de Paris), A. de Guillebon (de Vaux), les trois Barbier (de Saint-Just), Felix Denel (d'Orvilliers), Wallet de Gannes, Paris d'Amiens, etc., continuent la tradition des Paumiers français.

Afin de remettre ce jeu en vigueur et de le replacer au premier rang de nos jeux nationaux, l'*Union des Sociétés françaises de Sports athlétiques* créait en 1891 un championnat *interclub* de *partie terrée*, et en 1897 un championnat de *partie enlevée*, qui se jouent tous les ans sur le terrain de la Société qui détient le Challenge.

Depuis 1892 le championnat partie terrée a été disputé chaque année avec un succès croissant, et gagné en 1892 par la Société de Bayonvilliers, en 1893 par Compiègne, en 1894, 1895 et 1896 par les Paumistes de Valenciennes, et en 1897 par la Société de Saint-Quentin, qui la même année gagnait le championnat de partie enlevée.

En outre, le prix Richefeu, créé en 1895 par le Président de la Société de la Longue Paume de Paris, se joue sur le terrain du Jardin du Luxembourg. Ce prix a été gagné en 1895, 1896 et 1897 par la Société fondatrice.

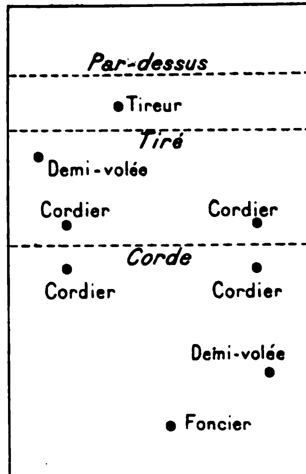
Tel est brièvement l'historique du jeu de Longue Paume jusqu'à nos jours.

TERRAIN ET ACCESSOIRES

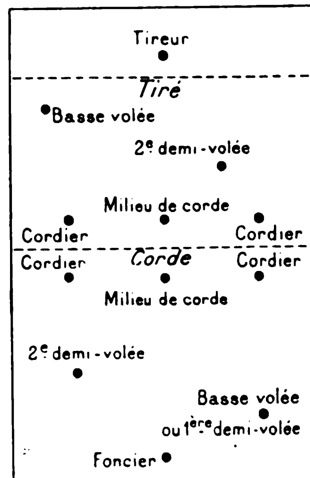
Du terrain et de sa préparation. — Le jeu de Longue Paume se pratique sur un terrain parfaitement uni, suffisamment résistant pour que les balles, très légères, puissent rebondir à la hauteur convenable (50 centimètres), et cependant assez doux pour que les chutes n'y soient pas trop dangereuses et que les joueurs ne se fatiguent pas trop rapidement. Ces diverses conditions, qui semblent au premier abord inconciliables, sont en effet assez

difficiles à réaliser. On y arrive cependant, et le meilleur moyen de les obtenir consiste à préparer le terrain avec une couche assez épaisse de macadam, que l'on recouvre ensuite d'un mélange de gravier tamisé, de terre végétale et de sable très fin, combiné dans des proportions convenables, que l'on a soin de damer et de rouler de manière que cette couche se marie avec la partie superficielle de la terre végétale ou de la marne. Les terrains marneux et ceux qui sont composés en grande partie de sable fin de rivière sont naturellement propres à être utilisés en jeux de Longue Paume. Après les avoir retournés à une profondeur de 15 centimètres environ, après les avoir passés à la claie et nivelés à l'aide d'un *gabarit*, il suffit de les arroser à fond, de les damer et de les rouler jusqu'à ce que le tassement soit complet et la surface parfaitement unie.

Le Jeu doit avoir une longueur de 70 à 80 mètres sur 15 à 17 mètres de largeur entre les *lisières* ou *bordures* et un espace large de 2 à 3 mètres de chaque *bordure* latérale (voir plans); sur ces bas-côtés sont pratiqués,



PARTIE ENLEVÉE
8 joueurs.



PARTIE TERRÉE
12 joueurs.

à ite à t] p... des eaux.
La i ... du nord-est au sud-ouest,
et l'on doit au p ... r le Jeu sur un emplacement
entouré de ...
Le terrain di... es égales par une lisière de



Raquette de Longue Paume.

rap noir ou de cuir, étroite et xée au sol dans toute la lar-eur du terrain d'une bordure à l'autre; elle s'appelle *corde.* ne seconde lisière parallèle à la première et distante de 17 à 18 mètres indique le point appelé le *tiré*, d'où le premier joueur lance la balle; ette seconde lisière doit être lacée de telle sorte que le ervice se fasse contre le vent. Enfin une troisième lisière est placée derrière celle-ci à 6 ou 7 mètres, mais seulement dans le cas où l'on joue la partie à enlever pour limiter le jeu derrière le tiré. On la désigne sous le nom de *rapport* ou *limite* de convention.

Balles et raquettes. — La Longue Paume se joue avec des raquettes et des balles spéciales. Les balles sont faites de deux hémisphères de liège accolés et recouverts de flanelle très pelucheuse. Elles ont 6 centimètres de diamètre et leur poids varie entre 18 et 20 grammes. On conçoit que dans de telles conditions il faut déployer une réelle force musculaire et savoir donner le coup de raquette pour arriver

à faire franchir une distance convenable à une balle aussi légère et sur laquelle le vent exerce une action aussi sensible que sur un volant.

Pour les matchs, les joueurs se munissent de deux balles au moins. Ces balles doivent être exactement du même poids; s'il arrive que pendant le jeu l'une d'elles laisse à désirer, il faut en prendre une autre paire. Pour la *partie à enlever*, les joueurs choisissent des balles de 18 à 19 grammes; pour la *partie à terrer*, celles de 19 à 20 grammes.

Les raquettes de Longue Paume sont plus longues et un peu plus lourdes que celles dont on se sert pour le Lawn-Tennis. Elles sont également plus tendues, mais elles ne présentent pas la même courbure intérieure que les raquettes de Courte Paume, qui sont en outre plus lourdes et plus courtes du manche. Ces raquettes sont faites en bois de cerisier et en bois blanc, ce qui permet d'obtenir une plus grande légèreté. Leur longueur et leur poids varient selon l'âge des joueurs; le poids moyen est d'environ 300 grammes. Elles sont, comme toutes les raquettes, garnies de boyaux; mais les *montants* des raquettes de Longue Paume sont plus forts, plus gros que les *travers*, en raison de la tension, qui est très forte.

Un marqueur circule constamment sur un des bas-côtés du Jeu pour juger les coups, annoncer les fautes et marquer les *chasses*.

Les chasses sont marquées au moyen de deux tiges de fer, d'environ 1 m. 50, garnies de pompons ou peintes de différentes couleurs (rouge pour la première, bleue pour la seconde), dont le marqueur fait continuellement usage au cours de la partie. Ces piquets, nommés *chasses* ou *marques*, sont enfoncés en terre par le marqueur à certains moments et dans les conditions qui vont être expliquées plus loin.

I NS

CRIS DU MARQUEUR

A la corde. Signifie que le premier coup de la partie se marquera à la corde.

Où elle va. Veut dire qu'après le premier coup de la partie la *chasse* sera marquée où elle s'arrêtera.

Quinze au tireur, quinze au rachat. Suivant que l'un ou l'autre camp gagnera le premier quinze.

Trente au tireur, trente au rachat. Quand le second quinze est gagné par le même camp.

Quarante au tireur, quarante au rachat. Quand le troisième quinze est gagné par le même camp.

Quinze à, trente à. Quand le deuxième et le troisième quinze sont gagnés par le camp qui a perdu le premier et le deuxieme quinze.

A deux. Quand, étant trente à quarante, le camp qui n'a que trente gagne le quinze suivant, c'est-à-dire quand les deux camps sont à quarante-cinq (ou quarante par abréviation).

A deux sans passer. Quand un camp ayant quarante ou avantage préfère ne pas faire marquer le coup chasse et donne quinze.

Avantage au tireur ou au rachat. Quand, les camps étant à deux, le quinze suivant est gagné par le tireur ou le rachat.

Jeu au tireur ou au rachat. Quand le camp qui a avantage gagne encore le quinze suivant.

Rien du jeu, une chasse, tirez encore une chasse. Quand le premier coup du jeu n'a pas été terminé et que le marqueur a planté sa première marque sur la lisière en face de l'endroit où la balle s'est arrêtée. Il ajoute : *tirez encore une chasse*, parce que, à moins d'être quarante ou avantage, il faut deux chasses pour passer.

Rien du jeu, deux chasses ; passez, messieurs. Quand le deuxième coup du jeu s'est joué de même et que le marqueur a marqué la deuxième chasse. Il ajoute : *passez, messieurs*, parce que les deux camps doivent changer de côté, deux chasses étant faites.

Jeu et partie. Quand le nombre de jeux voulu est atteint par l'un des deux camps.

Au même. Se dit quand, la partie ayant été gagnée, une nouvelle partie s'engage dans les mêmes conditions, le même joueur qui a *tiré* le dernier coup de la partie terminée doit continuer à *tirer le jeu* de la partie qui recommence.

Le marqueur, en annonçant le jeu, doit toujours annoncer le pre-

mier quinze qui vient d'être fait; ainsi, si le *tireur* a quarante à rien, et que le quinze suivant soit gagné par le *rachat*, le marqueur annoncera : quinze a quarante, quinze au rachat et non plus quarante à quinze.

Quand les deux camps ont passé pour tirer et défendre les chasses, le marqueur doit annoncer de nouveau le jeu en désignant la place de la chasse qui va être jouée. Ainsi, après avoir annoncé le jeu, par exemple : quinze à rien, quinze au tireur, il ajoutera : *à moi la première chasse, à moi la seconde chasse, la chasse est au-dessus du quinze, la chasse est au quinze, la chasse est au demi-quinze, la chasse est à la corde, ou au-dessus de la corde, au demi-fond, au fond du jeu*, selon qu'il aura marqué les chasses à ces différents endroits.

TERMES DU JEU

Les termes qui sont précédés d'un astérisque sont les mêmes qu'à la Courte Paume.

* **A moi**. Appel d'un joueur pour avertir son partenaire de lui laisser le coup.

Appeler les balles. Se dit dans le même cas.

Appuyer sur le vent. Tirer ou rechasser de façon à neutraliser les effets du vent.

* **A remettre**. Coup à recommencer.

* **Arrière-main**. Coup de raquette donné de droite à gauche, avec le revers de la raquette.

Attaquer la corde, la demi-volée, le fond. Envoyer la balle aux cordiers, à la demi-volée ou au fond, quand il y a avantage à le faire.

* **Avant-main**. Coup de raquette donné de gauche à droite, avec le côté des cordes.

* **Avertir**. Appeler, avant de tirer, l'attention de l'adversaire.

* **A vous**. Appel d'un joueur pour avertir son partenaire qu'il ait à prendre la balle.

Baisser le coup. Jouer bas.

Balle croquée. Balle frappée à faux du bord de la raquette.

Balle morte. Balle qui n'avance plus; qui s'arrête d'elle-même, qui tombe comme en mourant.

Balle pressée. Balle qui arrive avec rapidité, à hauteur d'homme.

Basse-volée. Synonyme de demi-volée.

Béat. Exempt, ou joueur ou camp qui sans jouer est considéré comme gagnant une partie. (Voir Appendice IV.)

* **Bonne**. Se dit d'une balle qui n'est ni dehors, ni dessus, ni dedans; jouée d'après les règles.

Envelopper la balle. Frapper la balle de manière qu'elle décrive une courbe et fasse de l'effet en tombant.

Faute. Coup joué mal à propos et maladroitement.

Foncier. Joueur qui tient le fond du Jeu.

Frapper dans le talon de la raquette. Toucher la balle dans le fond du tamis; ce coup est toujours court et plongeant.

Galerie. Les spectateurs.

Jeu. Terrain sur lequel on joue; subdivision d'une partie.

Jeu limité. Se dit quand on place un rapport derrière le tiré.

Jouer dans le créneau. Faire passer la balle au milieu de l'intervalle que deux cordiers laissent entre eux.

Juger la balle. Prévenir l'effet de la balle qui est encore en l'air, et se placer comme il convient pour la jouer.

La balle coupe. Se dit de la balle qui traverse la bordure après le premier bond.

La balle force. Balle qu'on arrête imparfaitement et qui gagne encore du terrain; balle qui dépasse le joueur et l'oblige à reculer pour la frapper.

La balle rentre. Balle qui sort des limites en décrivant une courbe et y entre ensuite, ou que le vent ramène dans le Jeu.

Lâcher la main, le coup. Frapper mollement, sans serrer la main.

Limites. Extrémités du Jeu aux deux extrémités.

Milieu de la corde. Cordier qui se place au centre de la corde dans la partie terrée.

Montants. Boyaux de la raquette tendus en long, verticalement.

Nœuds (les). Côté de la raquette où les travers passent par-dessus les montants, revers de la raquette.

Partie à enlever. Voir page 358.

Partie à terrer. Voir page 361.

Pelotage, peloter. Se renvoyer les balles sans faire une partie.

Placer la balle. La faire tomber adroitement dans le camp adverse à une place inoccupée.

Prendre du jeu. Reculer dans le Jeu pour se placer à une plus grande distance de l'adversaire.

Prendre la balle bonne. La frapper avant le second bond.

Répéter la balle, répétitions de balle. Se renvoyer plusieurs fois la balle sans manquer son coup.

Rachat, rechasser. Renvoyer la balle du bond ou de volée; le *rachat* se dit aussi du camp opposé au tireur.

Rapport. Limite de convention placée derrière le tiré.

Revers. Côté des nœuds de la raquette; *jouer la balle de revers*, la jouer d'arrière-main.

Bordures. Limites latérales du Jeu.
Bricoler. Jouer d'une façon irrégulière.
Chandelle (tirer une). Mauvais coup de raquette qui fait monter la balle presque perpendiculairement.
* **Chasse.** Coup en suspens. (Voir Règles.)
* **Chouette, faire la chouette.** Jouer un contre deux.
Coin de corde. Voir *Partie à terrer*.
Contre-rachat. Action de rechasser contre un premier rachat; se dit aussi de la place qu'occupe le joueur derrière le tiré.
Corde. Lisière qui divise le Jeu en deux parties égales.
* **Cordes.** Boyaux de la raquette.
Cordier. Joueur dont la place est à la corde.
* **Coup coupé.** Balle à laquelle on imprime un mouvement de rotation qui fait un bond droit.
Coup de lisière. Balle qui est envoyée le long de la bordure sans la toucher.
Couper la balle. Arrêter la balle.
Créneau. Voir *Jouer dans le créneau*.
Croiser le Jeu. Lancer la balle d'un camp dans un autre de manière qu'elle traverse le Jeu obliquement.
Dedans. Mettre dans le Jeu.
Dehors. Mettre hors du Jeu.
Demi-volée. Dans la partie à enlever, le joueur qui se trouve à environ 10 mètres en arrière des cordiers.
Déplacement. Action de déplacer l'adversaire en lui jouant tantôt à gauche, tantôt à droite.
* **Dessous.** Au-dessous de la corde.
* **Dessus, par-dessus.** Sur la corde, ou les limites; au delà du rapport.
* **Doubler la balle.** C'est l'arrêter au second bond. *Balle doublée*, balle arrêtée au second bond.
Doubler la corde. Se dit des demi-volées quand elles s'avancent au niveau des cordiers pour les renforcer, en vue d'arrêter la balle.
* **Droits (les).** Côté de la raquette où ne se trouvent pas les nœuds, opposé au revers.
* **Étançon.** Tringle de bois blanc formant comme le cœur du manche de la raquette et soutenant l'écartement de l'ovale du tamis.
Empaumer. Toucher en jouant le point central du tamis.
Enfoncer. Forcer l'adversaire à reculer au fond du Jeu.
Enlever. Rechasser haut.
Entre bond et volée. Prendre la balle au moment où elle se relève après avoir touché terre (la *demi-volée* de la Courte Paume et du Tennis).

Envelopper la balle. Frapper la balle de manière qu'elle décrive une courbe et fasse de l'effet en tombant.

Faute. Coup joué mal à propos et maladroitement.

Foncier. Joueur qui tient le fond du Jeu.

Frapper dans le talon de la raquette. Toucher la balle dans le fond du tamis; ce coup est toujours court et plongeant.

Galerie. Les spectateurs.

Jeu. Terrain sur lequel on joue; subdivision d'une partie.

Jeu limité. Se dit quand on place un rapport derrière le tiré.

Jouer dans le créneau. Faire passer la balle au milieu de l'intervalle que deux cordiers laissent entre eux.

* **Juger la balle.** Prévenir l'effet de la balle qui est encore en l'air, et se placer comme il convient pour la jouer.

La balle coupe. Se dit de la balle qui traverse la bordure après le premier bond.

La balle force. Balle qu'on arrête imparfaitement et qui gagne encore du terrain; balle qui dépasse le joueur et l'oblige à reculer pour la frapper.

La balle rentre. Balle qui sort des limites en décrivant une courbe et y entre ensuite, ou que le vent ramène dans le Jeu.

Lâcher la main, le coup. Frapper mollement, sans serrer la main.

Limites. Extrémités du Jeu aux deux extrémités.

Milieu de la corde. Cordier qui se place au centre de la corde dans la partie terrée.

* **Montants.** Boyaux de la raquette tendus en long, verticalement.

* **Nœuds (les).** Côté de la raquette où les travers passent par-dessus les montants, revers de la raquette.

Partie à enlever. Voir page 358.

Partie à terrer. Voir page 361.

* **Pelotage, peloter.** Se renvoyer les balles sans faire une partie.

* **Placer la balle.** La faire tomber adroitement dans le camp adverse à une place inoccupée.

Prendre du jeu. Reculer dans le Jeu pour se placer à une plus grande distance de l'adversaire.

* **Prendre la balle bonne.** La frapper avant le second bond.

* **Répéter la balle, répétitions de balle.** Se renvoyer plusieurs fois la balle sans manquer son coup.

Rachat, rechasser. Renvoyer la balle du bond ou de volée; le *rachat* se dit aussi du camp opposé au tireur.

Rapport. Limite de convention placée derrière le tiré.

* **Revers.** Côté des nœuds de la raquette; *jouer la balle de revers*, la jouer d'arrière-main.

* **S'appuyer sur la balle.** S'aider du poids du corps pour appuyer plus fortement sur la balle en donnant le coup de raquette.

* **Se porter à la balle.** Se diriger à temps pour la reprendre du bond ou de volée.

Serrer les limites. Envoyer la balle très près du rapport ou de l'autre bout du Jeu.

Serrer la lisière, la lice. Se dit des cordiers quand ils se rapprochent de la lisière pour empêcher l'adversaire de filer la balle le long de la bordure.

* **Service (tirer le), servir.** Jouer la première balle; synonyme de *tirer*.

* **Tête à-tête.** Jouer un contre un.

Tiercer. Arrêter les balles à la corde.

Tierceur. Synonyme de *cordier*.

Tiers, être au tiers. Tenir la corde.

Tirage. Action de tirer.

Tiré. Point de départ d'où l'on doit tirer.

Tirer. Jouer la première balle au commencement d'une partie.

Toucher à deux. Lorsque deux joueurs jouent la même balle.

Toucher la balle en tête. La prendre dans le haut du tamis.

* **Travers.** Boyaux de la raquette tendus verticalement.

Vieille. Manche perdue par un camp, sans avoir pris un seul jeu.

* **Volée.** Balle prise avant qu'elle ait touché terre.

RÈGLES DU JEU DE LONGUE PAUME

I. — RÈGLES COMMUNES A LA PARTIE A TERRER ET A LA PARTIE A ENLEVER

ART. 1. — Le foncier d'une équipe a le droit de placer ses équipiers comme il lui convient, de changer leur place au cours d'une partie, et même de changer de place avec l'un d'eux, sauf ce qui est dit aux articles 5 des dispositions relatives au championnat (voir Appendice IV) et 4 des règles.

ART. 2. — Toute faute d'un équipier compte *quinze* pour l'équipe adverse.

Un jeu se compose de quatre *quinze*, qui s'annoncent successivement : *quinze*, *trente*, *quarante* (pour quarante-cinq) et *jeu*.

Si les deux camps arrivent à avoir l'un et l'autre quarante, on compte *à deux*, et, si l'on joue *avec avantage*, la première faute

d'une équipe se compte : *avantage* pour l'autre; si, étant à deux, la même équipe fait deux fautes successives, l'autre équipe gagne le jeu. Si, au contraire, l'équipe qui a l'avantage fait une faute, les deux camps reviennent à deux, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'une équipe ait fait deux fautes de suite.

Lorsqu'on joue sans avantage, la première faute de l'un des camps, après qu'on a compté à deux, donne le gain du jeu à l'autre.

ART. 3. — Il y a faute, et le camp opposé marque quinze :

1° Si la balle tombe hors des limites longitudinales du terrain ou sur une de ces limites;

2° Si un joueur, en tirant, met sa balle *dessous*, c'est-à-dire si celle-ci touche terre avant la corde ou touche cette corde;

3° Lorsqu'un camp perd une chasse (voir les articles 16 et 25);

4° Si deux joueurs d'un même camp touchent la balle, même avec la raquette, avant qu'elle ait été reprise par l'autre camp, à moins qu'elle n'ait touché terre deux fois ou plus;

5° Si un joueur est touché par la balle, soit à l'un de ses vêtements, soit à une partie quelconque du corps;

6° Si la balle touche le marqueur, les branches ou feuilles d'un arbre, les poteaux, les marques, en un mot une personne ou un objet quelconque, alors même qu'elle rentrerait dans le Jeu;

7° Si la raquette d'un équipier, échappant de sa main, touche la terre.

(Voir les fautes spéciales aux parties à terrer et à enlever, art. 16, 18, 24, 25 et 26.)

ART. 4. — La balle est mise en jeu (ou *tirée*), pour chaque jeu différent, par un joueur différent, qui tire pendant tout le temps que dure ce jeu. Le tour des tireurs est fixé aux articles 13 et 31. Lorsque tous les équipiers d'un camp ont tiré chacun leur jeu, on continue dans le même ordre, en recommençant par celui qui a tiré le premier.

Lorsque l'un des camps compte un équipier de moins que l'autre, celui de ses joueurs qui tire le dernier, tire deux fois de suite.

Art. 14. — Le Jeu est divisé en deux parties égales par une lisière transversale posée à plat sur le sol et nommée *corde*. Une autre lisière, appelée *tiré*, parallèle à la première, est fixée sur le sol, à une distance de 15 à 19 mètres de celle-ci, du côté opposé à la direction du vent, et marque la hauteur à laquelle se place le joueur qui tire.

Le terrain n'est limité, dans le sens de la longueur, d'aucun côté.

Le poids des balles varie de 19 à 20 grammes. Leur diamètre est de 6 centimètres, couvertes.

Art. 15. — Après que la balle a été tirée, et tant qu'elle est en jeu, la corde cesse fictivement d'exister; quel que soit le point du terrain où tombe la balle, il n'y a plus de *dessous*. Le tireur seul doit, sous peine de faute, envoyer sa balle par-dessus la corde.

Art. 16. — Une chasse est gagnée par un camp lorsque, l'un de ses équipiers ayant envoyé la balle au delà de la ligne imaginaire parallèle à la corde et passant par cette chasse, l'autre camp n'a pas pu la lui renvoyer, soit de volée, soit après le premier bond.

Il n'est pas nécessaire, pour que la chasse soit gagnée, que la balle dépasse cette ligne en l'air : elle peut la franchir en roulant.

Par contre, le camp qui défend la chasse la gagne si l'un de ses équipiers arrête la balle après qu'elle a fait 2 bonds ou plus, et avant qu'elle ait atteint la ligne passant par cette chasse.

Art. 17. — Lorsqu'il y a deux chasses, elles se jouent successivement. Pendant que la première se dispute, la deuxième est considérée comme n'existant pas.

Art. 18. — Une chasse faite sur ou derrière le tiré ne se marque pas. Elle compte immédiatement quinze pour le Rachat.

Art. 19. — Les joueurs d'un camp peuvent pénétrer dans le camp adverse, mais seulement après que la balle est sortie de la raquette du tireur. Jusque-là, ils doivent conserver au moins un pied sur la corde. Lorsqu'ils sont dans le camp opposé, ils ne doivent sous aucun prétexte, gêner les équipiers de ce camp.

III. — RÈGLES SPÉCIALES A LA PARTIE A ENLEVER

ART. 20. — Les dispositions du 1er paragraphe de l'article 13 et l'article 16 sont applicables à la partie à enlever.

ART. 21. — La partie à enlever se joue entre équipes de 4 joueurs au maximum, et est gagnée par le camp qui a le premier 5 jeux.

ART. 22. — Les joueurs tirent les différents jeux dans l'ordre suivant : foncier; demi-volée; cordier de droite; cordier de gauche.

ART. 23. — Il est placé derrière le tiré, et à 6 ou 8 mètres, une troisième lisière, parallèle aux deux premières et qui se nomme *Rapport*. Le rapport limite le Jeu, et toute balle venant du Rachat dont le premier bond tombe sur cette ligne ou au delà, compte quinze pour le Tiré.

Les règles des 2e et 3e paragraphes de l'article 9 sont applicables au rapport.

Le poids des balles varie de 18 à 19 grammes. Leur diamètre est de 6 centimètres, couvertes.

ART. 24. — A la partie à enlever, la corde ne cesse jamais fictivement d'exister, et il y a faute toutes les fois qu'une balle a été envoyée *dessous*, soit en tirant, soit en rechassant, qu'il y ait ou non des chasses à jouer.

ART. 25. — Une chasse est gagnée par le camp qui l'attaque, lorsque, un des joueurs ayant envoyé la balle bonne, le camp qui défend cette chasse n'a pu soit renvoyer la balle bonne, soit l'arrêter après qu'elle a touché terre au moins deux fois et avant la ligne imaginaire passant par la chasse.

Elle est gagnée par le camp qui la défend, lorsque celui-ci a renvoyé la balle bonne dans le camp opposé sans qu'elle ait pu être reprise de volée ou du premier bond, ou lorsque le camp défenseur a pu arrêter la balle après qu'elle a touché terre au moins deux fois, et avant la ligne imaginaire passant par la chasse.

ART. 26. — Les chasses se marquent derrière le tiré et jusqu'au rapport exclus. Une chasse faite sur ou derrière le rapport ne se marque pas et compte quinze pour le Rachat.

ART. 27. — Les joueurs d'un camp ne peuvent pénétrer dans le camp adverse pendant que la balle est en jeu, ni mettre leurs pieds sur la corde.

LE JEU

Le jeu de Longue Paume consiste à lancer une balle au moyen d'une raquette par-dessus la lisière du milieu que l'on nomme *la corde*, soit de volée, soit au premier bond, sinon elle devient *chasse* à l'endroit où on l'arrête du second bond, ou après le second bond, ou encore quand elle meurt d'elle-même.

Le sort désigne le camp qui doit servir le premier la balle, ou *tirer* pour nous servir du mot consacré. Le foncier la lance avec sa raquette vers le camp opposé, et pour que la balle tirée soit *bonne*, il faut qu'elle passe par-dessous la corde et tombe en dedans des limites du Jeu. Les adversaires doivent reprendre la balle, la renvoyer dans le camp adverse, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un ou l'autre camp commette une faute et perde un quinze qui est compté à la partie adverse, ou qu'il y ait une chasse, dont nous donnerons l'explication plus loin.

Il existe à la Longue Paume deux espèces de parties : *la partie enlevée* ou *à enlever* et la *partie terrée* ou *à terrer*, que nous allons décrire.

PARTIE A ENLEVER

La partie à enlever est ainsi nommée parce que le joueur qui rechasse, c'est-à-dire qui reprend la balle à son premier bond ou de volée, est obligé de l'enlever par-dessus la corde. Elle se compose de cinq jeux et se joue un contre un jusqu'à quatre contre quatre : un *foncier*, qui se place dans le fond du Jeu ; une *demi-volée*, qui se tient à environ 15 mètres de la corde, et deux *cordiers*, dont la place est à la corde et à quelques mètres l'un de

l'autre. Chaque foncier ordonne comme il lui convient le service de son camp, ou le tour de chaque joueur pour prendre le service. Il tire généralement le premier jeu, la demi-volée le second et les cordiers le troisième et le quatrième, et ainsi de suite tant que dure la partie; mais l'ordre des tireurs, une fois établi, ne peut être modifié avant la fin de la partie. Une fois le service donné, le tireur reprend la place qui lui a été assignée au début de la partie.

Pour être plus clair, supposons que quatre joueurs formant le camp A soient opposés à quatre autres joueurs formant le camp B. Ce nombre de quatre est le plus favorable pour la partie enlevée; il est réglementaire dans les concours.

L'un des joueurs du camp A, par exemple, jette sa raquette en l'air et l'un des adversaires désigne l'un des côtés de cette raquette par *nœuds* ou *droits*, comme si l'on jouait à pile ou face. Celui qu ia gagné choisit le côté du Jeu qui lui convient : soit le *tiré*, c'est-à-dire le côté où se trouvent les lisières dont nous avons parlé plus haut, soit l'autre côté, que l'on nomme *rachat*. Supposons maintenant que le camp A soit au *tiré*. Les joueurs se placent comme nous l'avons indiqué plus haut (voir plan). Les cordiers tiennent leur raquette par le milieu du manche et s'efforcent d'*arrêter* au passage, sans les frapper, les balles qui passent à leur portée. Cet emploi est un peu ingrat, car, si les fonciers sont forts, en raison de la légèreté des balles, celles-ci passent le plus souvent par-dessus leur tête; il est néanmoins très difficile à tenir et exige notamment beaucoup de jugement, beaucoup de justesse de coup d'œil et de présence d'esprit, pour juger si la balle vient à eux.

Les joueurs du camp B se placent d'une façon analogue.

Le foncier du camp A joue alors une première balle. Quatre cas peuvent se présenter :

1° La balle peut tomber à droite ou à gauche *en dehors* des limites du Jeu. Le marqueur annonce *dehors*, puis quinze *au rachat* : c'est-à-dire que le camp A a fait une faute et que le camp B en profite et gagne un quinze.

2° La balle touche terre avant d'avoir franchi la corde. Le marqueur annonce *dessous*, puis *quinze au rachat*.

3° La balle tombe en dedans des limites du Jeu et au delà de la corde, c'est-à-dire selon les règles prescrites. Les joueurs du camp B sont obligés de la renvoyer dans le camp A, en la reprenant soit de volée, soit à son premier bond, et la balle restée en jeu est *rechassée* alternativement d'un camp à l'autre, quel que soit le joueur qui la reprenne, jusqu'à ce que l'un d'eux la renvoie *dehors* ou *dessous*. Le marqueur annonce alors la faute commise et le nombre de points qui en résulte pour le camp opposé.

4° Enfin, un dernier cas se présente : celui où la balle retombe dans le camp B, par exemple, et où aucun des joueurs de ce camp ne peut la relever ou la renvoyer avant qu'elle ait touché terre deux fois de suite. La balle roule par terre jusqu'à ce qu'elle soit arrêtée par un des joueurs du camp B. Le marqueur se transporte alors à cet endroit et plante, à la hauteur du point où cette balle a été arrêtée et un peu en dehors de la limite latérale du terrain, une des deux tiges de fer appelées *chasses* dont nous avons parlé plus haut.

Une chasse, nous l'avons vu, est un coup en suspens : ni l'un ni l'autre des deux camps ne gagne un quinze ; le marqueur annonce simplement une *chasse*.

Nous verrons plus loin quel est le rôle pratique des chasses.

Lorsque le camp A et le camp B ont l'un et l'autre quarante et si le camp B fait une faute, le marqueur annonce *avantage au tiré* ; si le camp B fait une seconde faute, le marqueur annonce simplement : *Jeu*. Mais si au contraire le camp A ayant l'avantage fait lui-même une faute, les deux camps reviennent au même point et le marqueur annonce : *à deux*. L'on continue ainsi jusqu'à ce que le même camp ait fait deux fautes de suite, ce qui fait gagner le jeu au camp opposé.

Lorsque 1° il y deux chasses plantées, quels que soient les points alors acquis par les deux camps, ou 2° lorsqu'il y a une chasse et que l'un des deux camps a atteint quarante-cinq ou

avantage, le marqueur annonce: *Passez, messieurs*, et les joueurs traversent, ceux du tiré au rachat, et inversement.

C'est seulement lorsque les joueurs ont passé que l'on tient compte de ou des chasses qui ont été faites et que l'on *joue les chasses*.

La chasse sera gagnée par le camp A :

1° Si les joueurs de ce dernier camp réussissent à faire franchir à la balle la ligne imaginaire tirée parallèlement à la corde, à la hauteur de la chasse, sans qu'aucun des joueurs du camp B ait pu la reprendre;

2° Et si l'un des joueurs du camp B fait une faute en mettant la balle *dehors* ou *dessous*.

Elle sera au contraire gagnée par le camp B :

1° Si l'un des joueurs de ce camp arrête la balle *après le second bond*, mais avant qu'elle ait franchi la raie de chasse;

2° Si l'un des joueurs du camp A fait une faute.

Toute chasse gagnée augmente de quinze le nombre des points du joueur.

Lorsqu'il y a deux chasses, on joue la première comme s'il n'y en avait qu'une. Après qu'elle a été gagnée, le marqueur vient se placer à côté de la seconde, qui se joue dans les mêmes conditions et suivant les mêmes règles que la première.

Cette nécessité de changer de côté s'explique aisément. Toute l'habileté consiste à pousser la balle ou à faire une chasse le plus loin possible dans le camp opposé, et, d'autre part, la chasse se défend d'autant mieux qu'elle est plus près du joueur : c'est donc à lui de l'arrêter le plus tôt possible. On conçoit donc qu'avant de la jouer, l'un des deux camps doive s'en rapprocher pendant que l'autre s'en éloigne, et c'est ce qui a lieu lorsque les joueurs passent.

PARTIE A TERRER

La partie à terrer est ainsi appelée parce que le joueur a le droit de *rechasser* ou *terrer* la balle, au sortir de la raquette;

ce droit appartient à tout joueur. D'où la conséquence qu'il n'y a pas de faute si un joueur met la balle *dessous*, c'est-à-dire en deçà de la corde. Seul le tireur est obligé de mettre la première balle *au-dessus*, sous peine de perdre un quinze.

La partie terrée se joue cinq contre cinq, jusqu'à sept contre sept. Six contre six est le jeu réglementaire pour les concours. Dans ce dernier cas, les joueurs se placent de la manière suivante (voir plan) : le *foncier* au fond du Jeu; puis deux *demi-volées* à sa droite et à sa gauche, mais plus rapprochées de la corde; enfin à la corde les trois derniers joueurs : le plus fort d'entre eux se met au milieu et est appelé *milieu de corde*.

La partie terrée est beaucoup plus mouvementée que la partie enlevée; il y a moins de coups de volant, de foncier à foncier, par-dessus la tête des cordiers. Ceux-ci y jouent le rôle le plus important et ils ont le droit d'avancer autant qu'ils le jugent à propos dans le camp de leur adversaire pour arrêter la balle aussitôt que possible et faire des chasses qui seront d'autant plus faciles à gagner, lorsque les joueurs auront passé, que la balle aura été arrêtée plus tôt. Par contre, la partie enlevée, dans laquelle il n'est pas rare de voir des répétitions de quinze à vingt coups et plus, est plus facile à comprendre pour les spectateurs.

Telle est la charpente du jeu de Longue Paume. Nous en avons vu les règles et la définition de ses termes; nous allons maintenant passer au côté technique du jeu et essayer en quelques leçons d'en inculquer les principes aux débutants.

PRINCIPES DU JEU

Les principes du jeu de Longue Paume sont bien moins compliqués que ceux de la Courte Paume et du Tennis. De l'une nous n'avons ni les services variés, ni la complication des coups du tambour, des murs et des ouverts; nous n'avons pas à tenir compte, comme au Tennis, du filet et de l'espace restreint dans lequel il se joue; ni à prendre en considération les balles tournées ou coupées, qui n'existent pas dans la Longue-Paume. Toute

la science du jeu consiste, étant donnés les dimensions de la place sur laquelle il se joue, le poids des balles et la longueur des raquettes, à pousser la balle avec vigueur pour lui faire franchir un espace assez grand et pour la reprendre en temps opportun, ce qui demande beaucoup d'adresse, de vigueur de bras et d'agilité de jambes. Les coups se bornent au service qu'on nomme le *tiré*; à la reprise de la balle ou *rachat* du bond, d'avant et d'arrière-main, au coup de volée également d'avant et d'arrière-main, de l'arrêt des balles et des coups filés qui se présentent à la corde. Ce sont ces différents coups que nous allons expliquer successivement.

Manière de tenir la raquette. — La première leçon que doit prendre un débutant sera pour apprendre à bien tenir sa raquette. L'importance d'un bon coup de raquette ne peut être trop estimée; un joueur peut être très agile, avoir de *l'œil*, posséder de grandes qualités d'endurance; si son coup de raquette est faible, il ne sera jamais un bon joueur. Ce principe primordial s'applique à la Longue Paume comme à la Courte Paume et au Tennis, et pour bien savoir se servir d'une raquette, il faut savoir la tenir. C'est là une condition *sine qua non.*



Comment on doit tenir la raquette

Prenez votre raquette de la main gauche par l'étançon, en la tenant dans une position horizontale, le côté droit tourné vers le

sol. Saisissez-la de la main droite par le bout du manche; la base de la main et le petit doigt en dedans du bourrelet qui leur sert d'appui, la première phalange du petit doigt reposant sur le côté du manche; le pouce un peu incliné vers la face de la raquette, reposant sur l'extrémité de l'index et sur la première phalange du médius, qui avec le gros doigt reposeront sur le petit doigt, tous quatre légèrement inclinés vers le bourrelet. Puis laissez tomber le bras sans raideur, et la raquette prendra sa position naturelle pour pousser la balle et bien l'empaumer.

Sauf pour tiercer, la prise de la raquette est la même pour tous les autres coups.

M. Edmond Collin, auteur d'un *Manuel de Longue Paume*[1], dans lequel nous avons puisé de précieux renseignements pratiques, conseille aux débutants de faire marquer la place des doigts sur le bois de la raquette; ces points de repère, ajoute l'auteur, varient un peu, suivant la grandeur de la main et la grosseur du manche.

Avant de s'engager dans la pratique même du jeu, le débutant devra s'essayer à pousser des balles pour le tiré, puis en demandant à un ami de lui en envoyer, qu'il rechassera soit au premier bond, soit de volée. Pendant ce *pelotage*, votre ami aura bien soin de vous signaler les erreurs que vous commettrez inévitablement au début, soit en prenant une fausse attitude, soit en reprenant la balle. Les mauvaises habitudes sont bientôt prises et il est bien plus difficile de s'en débarrasser une fois qu'elles ont été acquises. Un des points les plus essentiels pour pousser une balle est de bien l'empaumer, c'est-à-dire de façon que le contact de la balle se fasse sur le point central de la raquette. Un autre point que vous devez étudier en rechassant une balle à son premier bond, ce qui constituera votre seconde leçon, c'est l'opportunité du coup, ou plutôt le moment exact auquel la balle doit être poussée. Le débutant a une tendance à se porter à la balle trop rapidement; il faut juger rapidement de

1. *Petit Manuel de Longue Paume*, par Edmond Collin, foncier de la Partie de Paris. Paris, Ch. Delagrave, 1891.

l'endroit où elle retombera, du bond qu'elle fera, pour s'y porter rapidement et l'y attendre posément, pour la pousser lorsqu'elle retombe après son premier bond et lorsqu'elle est environ à 60 centimètres du sol. C'est dans ces coups que vous aurez à exercer votre jugement, car, outre le déplacement qu'occasionne



Le tiré.

une balle subordonnée à l'attaque de l'adversaire, il faut tenir compte de l'irrégularité des bonds, des inégalités du terrain et du caprice du vent, qui constituent autant de surprises auxquelles il faut savoir parer. Mais ce n'est qu'après avoir acquis la justesse et la régularité du coup, quand il se sera familiarisé avec la raquette et qu'il la maniera sans hésitation, c'est alors seulement

que le débutant esayera de rechasser les balles, d'avant d'abord, puis d'arrière-main. Quand vous vous serez rendu maître de ces deux coups, vous demanderez à votre ami ou à votre professeur de vous envoyer des balles que vous essayerez de prendre d'avant-main. Ce n'est que par une longue pratique que vous arriverez à prendre une balle de volée d'arrière-main : c'est un coup difficile que se permettent les bons joueurs, pour n'en user du reste que rarement. Après la volée d'avant-main, vous apprendrez à tiercer.

Ce sont ces différents coups que je vais essayer d'expliquer.

LE TIRÉ

Tirer, c'est envoyer la première balle d'un jeu : le service, pour nous servir du terme usité à la Courte Paume et au Tennis. Il n'existe qu'une manière de tirer, qui consiste à pousser la balle assez vigoureusement du fond du Jeu pour qu'elle passe par-dessus la corde. Ceci paraît chose très simple; mais non seulement ce coup demande un grand déploiement de vigueur et d'adresse pour placer la balle, mais encore, en raison même de cette vigueur, le foncier doit prendre une position favorable pour pouvoir balancer son corps sans risquer de perdre l'équilibre.

Le foncier doit avoir soin en tirant de ne pas dépasser le *tiré*; il doit se placer de trois quarts, l'épaule gauche un peu tournée du côté de la corde, la tête haute prenant la même direction; le pied gauche en avant, d'équerre devant le pied droit; la raquette et le bras droit dans la position naturelle indiquée plus haut.

Première manière. — Le foncier prend une balle de la main gauche et amène celle-ci à la hauteur de la taille. Puis déployant le bras droit en arrière, en lui faisant décrire un demi-cercle, et en relevant la raquette un peu plus haut et un peu en arrière de la tête, le poignet à la hauteur du cou, il laisse tomber la balle et, imprimant à la raquette une vigoureuse volée de droite à gauche : il frappera la balle au moment où elle

[redacted]

arrive à la hauteur du genou. Au début du mouvement, le corps doit être effacé sans bouger les pieds; puis, au moment où la raquette retombe, le corps doit s'incliner en avant et son poids porter sur le pied gauche pour passer au pied droit, pour appuyer le coup au moment où la balle prend contact avec la raquette. Le bras droit doit être raidi et le coup doit venir de l'épaule, et non du poignet.

Deuxième manière — Placez-vous de côté, les pieds écartés à 50 centimètres environ l'un de l'autre; le corps penché en avant, la balle maintenue de la main gauche en avant du corps à la hauteur de la taille, le bras légèrement fléchi; ramenez votre raquette verticalement, le bras raidi et le poignet plus haut que la tête. Laissez tomber la balle et faites retomber votre raquette en lui faisant décrire un demi-cercle, de façon que le contact ait lieu lorsque le tamis, ainsi lancé, passera de droite à gauche devant et à la hauteur du genou gauche. Le poids du corps doit se porter sur le pied gauche.

RACHAT DU BOND

D'avant-main. — Ce coup consiste à reprendre la balle à son premier bond et à la renvoyer dans le camp opposé. Ce coup ne diffère pas sensiblement du tirage, mais il est subordonné à certaines conditions déjà énoncées. Dans le tirage le foncier n'a à se préoccuper que de pousser la balle de façon qu'elle tombe dans les conditions prescrites par le règlement, et surtout à la bien placer. Dans la reprise d'une balle, soit après le service, soit pendant une répétition, le joueur doit non seulement placer la balle, mais encore mettre plus de force que pour le tirage. Il doit exercer tout son jugement pour comprendre de suite la portée de la balle et sans hésitation se diriger à elle. Dans ce but, il ne doit pas quitter de l'œil la raquette du joueur qui renvoie la balle de son côté et celle-ci pendant tout son parcours. S'il s'aperçoit alors que la balle lui est destinée, c'est-à-dire qu'il lui sera plus facile de la jouer qu'un autre joueur de son

camp, après avoir crié : *à moi*, pour le prévenir, il se portera à la balle de façon à pouvoir arriver à temps et se poser solidement *en laissant le bond se faire en avant et à droite*, tout en prévoyant la direction que la balle prendra dans son bond. Règle générale : toute balle doit être reprise dans son cours descendant et à environ 60 centimètres du sol.

La position du joueur n'est pas la même pour tous les rachats du bond ; elle dépend entièrement des circonstances dans lesquelles il est appelé à reprendre la balle. Mais, comme à la Longue Paume, il est de toute nécessité de donner de la longueur à la balle ; ces drives, comme on les appellerait au Tennis, demandent à être fortement appuyés, la raquette doit être ramenée verticalement par le bras tendu, le poignet à la hauteur du cou et la tête de la raquette un peu plus élevée et la balle soulevée d'un coup de raquette de droite à gauche, le bras gauche raidi et tombant. Les pieds doivent être très éloignés l'un de l'autre, et tout le poids du corps doit peser sur la jambe droite très fléchie. Une autre position est celle-ci et se présente lorsque le coup demande à être très appuyé : les pieds à 60 centimètres l'un de l'autre, la raquette maintenue presque horizontalement par le bras raidi, le bras gauche servant de balancier et suivant parallèlement les mouvements du bras droit.

D'arrière-main ou *de revers*, comme on le nomme aussi. — Ce coup se présente fréquemment lorsque la balle arrive avec rapidité sur la gauche et que le joueur ne peut la reprendre sur la droite et d'avant-main. Le coup se donne donc de gauche à droite et avec le *revers* de la raquette (côté des *nœuds*).

Pour le coup d'arrière-main la prise de la raquette est la même que pour le tirage ; seule l'attitude du joueur diffère. En somme, le changement de pied et de côté de la raquette forme toute la différence qui existe entre les coups d'avant et d'arrière-main. Le poids du corps se porte donc sur le pied droit, et le pied gauche est porté à 50 centimètres derrière celui-ci. Le buste est tourné du côté gauche du Jeu, mais la tête fait face à la corde, attendant le bond en avant et à gauche. On peut reprendre la

[redacted]

balle de deux façons différentes : par *demi-cercle* et *horizontalement*.

Pour la première, la raquette est ramenée en arrière, le bras en travers du corps, le poignet à hauteur de l'épaule gauche et la tête de la raquette levée presque verticalement; puis, par un



Le rachat du bond.

mouvement en demi-cercle, le contact est pris avec la balle lorsque celle-ci est à 60 centimètres de terre, devant le pied droit ; à ce moment la paume de la main est renversée en dedans. Le poids du corps, sur le pied gauche d'abord, passe, au moment où la balle est attaquée, sur le pied droit, et le coup est appuyé d'un mouvement du buste en avant. Pour le coup d'arrière-main

horizontal, les pieds sont plus séparés; le bras droit est replié en travers du corps, le coude à la hauteur de la taille, la raquette maintenue horizontalement. La raquette est ramenée rapidement devant le pied droit et soulève pour ainsi dire la balle par-dessus la corde.

VOLÉES

La volée consiste à rechasser une balle avant qu'elle ait touché terre. Les coups de volée demandent beaucoup de vigueur, de justesse et de rapidité de coup d'œil et d'exécution, car le joueur a moins de temps pour juger la balle avant qu'elle arrive sur le sol. Il n'a que peu le temps de se carrer et d'attendre la balle posément pour la reprendre. Quoique la volée soit parfois très utile pour surprendre l'adversaire et lui faire perdre du terrain, il ne faut pas en abuser. Fréquemment répétées, elles deviennent irrégulières et peuvent compromettre la plus belle partie. Comme à la Courte Paume, l'on peut dire ici de ce coup : joueur de volée, perdeur de parties.

Volée d'avant-main. — Étant donnée la dimension du Jeu, la volée n'est pas un simple temps d'opposition qui ne ferait pas suffisamment voyager la balle; il faut au contraire enlever la balle vigoureusement, en donnant au coup toute son ampleur, et s'appuyer à fond sur la balle. On attend celle-ci en avant et à droite, en développant largement le bras et en ramenant sa raquette presque horizontalement et la tête un peu levée pour rapper la balle au moment où elle passe à portée, ni trop haut ni trop bas. Le coup doit être appuyé d'un pas dans la direction de la balle et le bras gauche placé en travers du corps.

Volée d'arrière-main ou *de revers.* — La volée d'arrière-main est beaucoup plus difficile et ne souffre pas de médiocrité. Elle exige une grande correction d'attitude et de la souplesse dans les mouvements; une fausse position. une déviation de la raquette toute légère qu'elle puisse être, de la raideur dans le bras, lui enlèveront sapression. Peu de joueurs arrivent à prendre conve-

[redacted]

nablement une balle de volée d'arrière-main ; les bons joueurs seuls se le permettent, et encore n'en usent-ils que rarement. Le joueur doit se carrer solidement sur ses jambes, le poids du corps reposant sur le pied droit, car la vigueur qu'il doit mettre dans le coup venant de gauche à droite peut lui faire



Tierceur, vu de face..

perdre facilement son aplomb. Il faut attendre la balle en avant et à gauche, et la frapper sans précipitation et vigoureusement, à la distance et à la hauteur voulues ; le poignet doit être raidi pour l'empêcher de tourner.

Tiercer, on l'a vu, veut dire arrêter les balles à la corde : c'est le rôle des cordiers. Leur rôle dans les parties enlevées est très

limité; au contraire, ils tiennent une très grande place dans les parties à terrer. Deux coups peuvent se présenter à eux : arrêt des balles *balles filées*, ou balles à terre, et arrêt des *balles de volée*, à hauteur d'homme. Pour les *balles filées*, le cordier les attendra la raquette appuyée sur le sol, et l'opposera simplement à la balle en la déplaçant selon les besoins. Pour ce qui est des balles de volée à la corde, ce sont les coups les plus difficiles de la Longue Paume. Ceux que nous avons décrits plus haut exigent de la précision et de la vigueur. Les coups de la volée à la corde demandent beaucoup d'habitude, d'œil et de volonté. Le cordier a besoin en ces occasions d'exercer rapidement son jugement pour « mesurer la balle », c'est-à-dire pour calculer promptement quelle sera sa trajectoire et apprécier sa vitesse. Pour y arriver, il ne doit pas quitter de l'œil la balle depuis son départ de la raquette et pendant tout son trajet, et s'il voit qu'elle lui est destinée, il doit l'attendre sans broncher et lui présenter la face de la raquette, nœuds ou droits, selon que la balle lui arrive à gauche ou à droite, par un simple *temps d'opposition*, c'est-à-dire en opposant la raquette à la balle sans frapper ni repousser. Son attitude sera celle-ci : le corps baissé à demi, légèrement penché en avant, les jambes un peu écartées, l'avant-bras replié, la raquette *courte*, c'est-à-dire saisie par le milieu du manche, le pouce appuyé en long sur l'étançon, les nœuds en dehors. Il gardera ainsi l'immobilité, pour ne pas déplacer le rayon visuel, et pour se préserver la figure de l'atteinte de la balle, qui, arrivant comme un boulet, projeté à dix ou quinze pas, la lui endommagerait certainement s'il ne lui barrait prestement le passage avec la raquette. C'est en ces occasions que le cordier doit montrer de l'énergie et du sang-froid, comme il doit avoir une grande rapidité de coup d'œil pour ne pas être surpris et touché par la balle.

Nous avons passé en revue tous les coups qui se présentent à la Longue Paume. Je terminerai cet aperçu par quelques conseils qui se rattachent à la tactique plutôt qu'à la pratique du jeu. Pour ce, je ne pourrai faire mieux que donner textuellement

les excellents conseils qu'adresse M. E. Collin, dans le petit Manuel auquel j'ai déjà fait allusion. Je remarquerai ici en passant qu'autant la Courte Paume est riche en documents historiques et pratiques, autant la Longue Paume en est pauvre. Les ouvrages traitant de ce jeu sont rares : aussi le petit Traité de M. Collin est-il une acquisition précieuse, qui conservera longtemps sa place dans la bibliothèque des jeux de Paume.

CONSEILS PRATIQUES

AUX TIREURS

Ne jouez pas au hasard ; ayez un but.

Livrez beau, si vous tirez loin ; votre coup est-il court, placez votre balle.

Si vous filez, visez au créneau.

Contre le vent, n'enlevez pas ; frappez bas et raide.

AUX FONCIERS

Placez-vous à point pour riposter juste.

Ne vous laissez jamais forcer ; faites, s'il le faut, quelques pas en arrière, puis avancez sur le coup.

Ne soyez pas trop près de la balle.

Restez maître de vos mouvements ; étudiez votre adversaire ; attaquez-le s'il est faible ; évitez-le s'il est fort.

Quoi qu'il arrive, frappez toujours avec vigueur ; un coup retenu est souvent défectueux.

La balle est-elle douteuse au départ, prenez-la d'abord : vous vous expliquerez ensuite.

Suivez vos demi-volées, vous réparerez mieux leurs fautes.

Ne leur volez pas les coups ; trop d'ambition vous perdrait.

A la *partie à terrer*, s'il faut percer la corde pour gagner une chasse, ne donnez pas la balle à hauteur de ceinture ; terrez-la au

contraire au ras du sol, ou bien faites-lui faire de petits bonds saccadés.

Gardez la volée d'avant-main comme précieuse ressource pour surprendre et enfoncer votre adversaire.

Ne l'essayez pas si la balle tombe de trop haut : vous risqueriez de faire une chandelle. Ménagez plutôt vos pas et votre souffle en attendant le bond.

Ne jouez pas quand même le *revers du bond*; toutefois décidez-vous tout de suite lorsque la balle vient brusquement sur votre gauche.

Soyez très sobre de la *volée d'arrière-main*. Si vous êtes obligé d'y recourir, présentez comme il faut le revers du tamis et ne tournez pas le poignet en donnant le coup de raquette.

Sachez *inspirer confiance* à vos joueurs; apprenez-les à être disciplinés et bien au jeu.

Ne les gourmandez pas s'ils commettent une maladresse, mais remontez-les toujours; l'assurance est une garantie de réussite.

Ne vous démoralisez jamais; tant que dure la partie, une *vieille* peut toujours se retourner.

Enfin, triomphez généreusement et perdez sans aigreur.

AUX BASSES-VOLÉES

Les basses-volées doivent être de véritables voltigeurs, adroits et agiles, et complètement familiarisés avec l'entre-bond, la volée et l'arrière-main. Leur rôle est de soutenir le fond et la corde.

A la partie à enlever, placez-vous de préférence à la gauche du foncier, lui laissant toutes les balles à droite, sauf celles qui viennent trop en avant. Prenez quelquefois du jeu pour le reposer; puis revenez à votre place première.

A la partie à terrer, tenez-vous dans le *créneau* des cordiers.

Si vous êtes à la droite du foncier, doublez le plus souvent la corde. Si vous êtes à sa gauche, ne reculez pas sur le coup : prenez toutes les balles qui viennent à votre portée, à moins que

[redacted]

le foncier ne les *appelle*; lorsque ce dernier joue, regardez-le pour mieux vous garer.

Quand vous *passez*, traversez le jeu *en biais* et reprenez vos positions respectives.

AUX TIERCEURS

Voulez-vous arrêter la balle au vol, ne frappez pas, présentez seulement votre raquette.

A la partie à enlever, ne vous écartez pas trop de votre partenaire.

Placez-vous de telle sorte que le tireur ou le rachat soit obligé d'*enlever* ou de *croiser le jeu* s'il veut vous éviter.

S'agit-il de jouer une chasse près de la corde, restez à votre poste, vous empêcherez l'adversaire de *filer*. — La chasse est-elle au fond, descendez jusque-là. — Dans les autres cas, faites ce que la prudence demande.

Ne sautez pas après la balle; le joueur qui est derrière vous en tirera meilleur parti.

Quand votre fond ou votre basse-volée frappe, ne vous contentez pas de courber la tête, il pourrait vous en cuire; mais retournez-vous, vous éviterez plus facilement la balle.

A la partie à terrer, si vous tenez *le milieu*, prenez un peu de jeu contre le tiré; contre le rachat, avancez à la corde, et même au delà, suivant que le tirage aura été court ou long et selon que le vent sera plus loin ou moins fort.

Si la chasse à jouer est dans votre camp, reculez jusqu'au point d'arrêt. Se trouve-t-elle au contraire dans le camp opposé, courez-y aussitôt le tirage.

Êtes-vous coin de corde, et faites-vous face au tireur, sans chasse, tenez-vous sur la corde; dans tous les autres cas, suivez de front votre milieu.

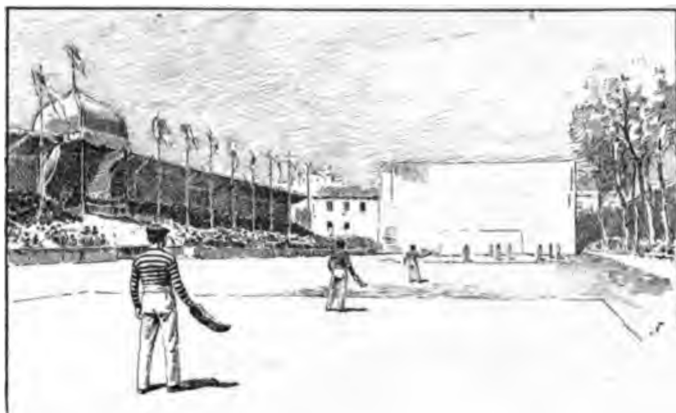
Ne quittez pas votre place pour anticiper sur celle de votre voisin : vous vous gêneriez mutuellement et la balle pourrait vous échapper à tous deux.

A ces excellents préceptes, que tout joueur doit graver dans sa mémoire, je me permettrai d'ajouter :

Jouez pour gagner, d'autant plus que vous n'êtes pas seul engagé dans la partie : vous n'avez pas le droit de la compromettre par votre négligence. Jouez aussi pour votre camp, et non pas pour votre satisfaction personnelle et pour la galerie.



[redacted]



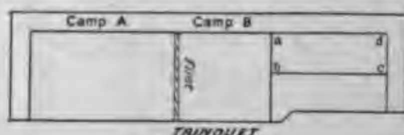
JEUX DE PAUME BASQUES

Dans la première partie de cet ouvrage, nous avons parlé d'un Jeu de Paume basque pratiqué dans des lieux couverts comme nos jeux de Courte Paume et qui porte le nom de *Trinquet*. Mais le vrai jeu national des deux côtés des Pyrénées est une sorte de Longue Paume que les Basques et les Espagnols appellent *Pelota*. Il y en a trois variétés : le *Blé*, que nous avons vu écrit aussi *Blaid*, la *Pelote* ou *Rebot* et une troisième espèce, le *Long Bert*. C'est le Rebot qui est le plus en honneur, sinon le plus répandu ; avant d'en donner la description, nous dirons quelques mots sur les trois autres jeux.

LE TRINQUET, LE LONG BERT ET LE BLÉ

Le *Trinquet*, nom dont nous n'avons pu découvrir l'étymologie, se joue dans des lieux couverts qui ressemblent sur bien

des points à nos jeux de Courte-Paume. Le Trinquet, comme on pourra le voir par la gravure du Jeu de Bayonne[1], que nous donnons ici, a beaucoup d'analogie avec le jeu de Paume et par la description que nous allons en faire, avec ce jeu que l'on nomme les *Restes*, sauf que l'on se sert d'un gant de cuir au lieu d'une raquette pour pousser la balle. Les joueurs sont divisés en deux camps, cinq ou six de chaque côté du filet qui sépare le jeu en deux. Le camp qui donne le service se place dans le côté du Jeu faisant face à la grille : pour que le service soit bon, la balle doit frapper le toit latéral et retomber dans le rectangle formé par les lignes *ab*, *bc*, *cd* et *da*. Les points se comptent comme à la Paume, par quinze, mais il n'y a pas de chasses. Quand un des joueurs ne retourne pas la balle selon les règles, il perd un quinze ; un joueur qui place la balle dans un des filets latéraux, ou dans le filet du fond ou encore dans la grille, gagne un quinze. Les filets remplacent évidemment ici les ouverts du jeu de Paume. Les joueurs changent de camp chaque fois que l'un des deux camps a gagné un jeu, et la partie se joue généralement en six jeux.



Jeu de Trinquet.

Le *Long Bert* se joue comme la Longue Paume, dans un espace nu, sans murs d'aucune sorte.

Le *Blé* ou *Blaid*, nom dont on n'a pu retrouver l'étymologie, n'est autre que le vieux jeu de la balle au mur que l'on a joué un peu partout en France, à l'époque où les jeux de balle étaient en grande estime. Il a conservé toute sa popularité dans les Pays Basques, où la Paume sous toutes ses formes fait telle-

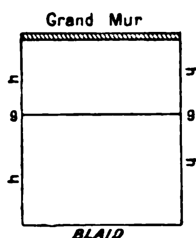
1. Le Jeu de Trinquet de Bayonne est situé dans le vieux Bayonne, dans le faubourg, dans le bec formé par l'Adour et la Nive. Ici les *ouverts* et le *dedans* remplacent les filets latéraux et le filet du fond, qui existent dans les autres jeux de Trinquet.

[redacted]

Jeu de Trinquet de Pa

[redacted]

ment fureur, qu'il a été nécessaire d'inscrire sur les églises du pays la défense d'y jouer contre les murailles. Cette interdiction, qui est généralement formulée ainsi : *Se prohibe jugar al blé bajo la pena de dos ducados*, se lit sur presque tous les murs des édifices publics ou privés. Le *Blé* est un jeu d'enfants, et il n'est guère probable qu'ils se soucient beaucoup des défenses en question. Son origine est incontestablement due à la difficulté de trouver un terrain assez vaste et à la dépense que nécessite l'établissement du vieux jeu de Paume. Pour établir ce Jeu, il suffit d'un mur assez haut et parfaitement uni et d'un terrain plat. Sur ce mur, à 80 centimètres du sol, on trace une ligne en noir *ff*, (Pl. III). La longueur de cette raie varie selon les emplacements; elle a généralement 8 mètres de long et est limitée à ses deux extrémités par les lignes verticales tracées sur le mur, correspondant à deux lignes tracées sur le sol, qui limitent l'emplacement du Jeu, que l'on prolonge de 20 à 30 mètres du pied du mur parallèle à la base de celui-ci et à 8 mètres on trace une ligne sur le terrain (*gg*).



Jeu de Blaid.

Les joueurs se divisent en deux camps, mais leur nombre ne dépasse que rarement le chiffre de six, soit trois contre trois, mais le plus ordinairement deux contre deux. Le jeu consiste à frapper la balle soit avec la main, soit avec la *chistera*, contre le mur, au-dessus de la ligne *ff* et de façon à la faire retomber au delà de la ligne *gg*. Un des joueurs du camp opposé la reprend soit de volée, soit à son premier bond, pour la relancer contre le mur, toujours au-dessus de la ligne, et les deux camps continuent ainsi jusqu'à ce que l'un des joueurs ne puisse la renvoyer ou bien la renvoie au-dessous de la ligne ou en dehors des limites du Jeu. Les points se comptent par un jusqu'à quinze.

LE REBOT

Il serait trop long de raconter les origines du jeu de *Rebot* et son histoire; un in-folio n'y suffirait pas. Contentons-nous de savoir qu'il jouit depuis un temps immémorial d'une popularité extraordinaire dans les Pays Basques des deux côtés des Pyrénées. Il a dû, comme tous les dérivés de la balle à la main, y être importé par les Romains. Ce qui prouve sa plus haute antiquité, c'est que dans les plus anciens documents historiques il n'est jamais mentionné comme nouveau ou comme dans son enfance. En Béarn tout le monde ne connaît pas le jeu de Rebot, mais peu ne connaissent pas la *Pelote*, suivant l'expression consacrée et, par suite, s'intéressent vivement à tout ce qui le concerne. Il est pratiqué par les gens de toutes les classes et de toutes les professions. En Espagne, les prêtres mêmes le jouent en public et en manches de chemise, sans choquer personne. En France, les ecclésiastiques ne s'y livrent au contraire en public et dans les Jeux couverts que boutonnés jusqu'au cou dans leurs soutanes. Vers 1880, l'évêque de Pâmpelune se crut obligé d'interdire par une lettre pastorale, au clergé de son diocèse, de participer aux parties dans lesquelles des enjeux et des paris d'argent seraient engagés. Il y avait à cette époque un curé des environs de Saint-Sébastien qui était d'une force extraordinaire. Son principal adversaire était un laïque surnommé « El Tripero », fort gros comme l'indique son surnom, mais néanmoins d'une très grande agilité. J.-F. Samazeuilh, dans ses *Souvenirs de Saint-Jean-de-Luz* (1857), cite deux célèbres joueurs espagnols, Melchior et Manuel, comme ayant figuré à la tête de leurs troupes respectives dans une partie fameuse jouée à certaine fête. Melchior était un de ces joueurs doués d'un jugement tel, que la balle paraissait toujours venir le trouver d'elle-même. Manuel, de son côté, n'avait pas d'égal dans son adresse à relever les coups les plus difficiles, dans n'importe quelle position. Parmi les spectateurs de cette fameuse partie se

trouvait un vieux joueur français, Gascona, à qui son âge ne permettait plus de prendre part à la lutte, mais qui avait été dans son temps le plus constamment victorieux. Toute la population était présente et l'excitation était, comme toujours, à son comble. Aux applaudissements frénétiques succédaient des cris de colère, suivant les bons ou les mauvais coups de la partie. On comprend que, parmi des natures si passionnées, la réputation d'un bon joueur s'établisse rapidement et que son nom vole de bouche en bouche à travers le pays. Aussi la tradition nous a-t-elle conservé le nom de Perkaïn, des Aldudes, qui, il y a près d'un siècle, avait pour émule et adversaire Azantza, le noble et superbe infançon de Cambo. Azantza avait une sœur, Tita, aux formes d'une véritable dame de la Halle, qui, dans ces temps rudes et révolutionnés, se produisait parfois à côté de son frère, sur les places, vêtue en homme et redoutée de Perkaïn lui-même comme buteur incomparable et à la fois rechasseur infranchissable.

A côté d'eux apparurent le buteur gaucher Kurutchet, le repousseur Domingo, d'Espalette, Betiri, de Souraïde et un autre Betiri, gendarme, le terrible Soustoun, d'Itxassou. Un dimanche, après vêpres, Soustoun faisait rage au rebot et à chaque *passo* qui lui gagnait le quinze, il buvait un verre de vin. Le lendemain, on ne revoyait plus le gaillard : il était parti pour la Trappe; ainsi, Ignace de Loyola, qui, la veille de ses adieux au monde, assistait encore à une partie de Paume à Azpeitia. Ces exploits ont été égalés en France à une époque plus rapprochée de nous par ceux de Harriague, Gaskoïna, Andreau, Tripero, Otharré, les quatre frères Borotra dont l'illustre Mathieu, Mercapide, etc.

La plupart de ces joueurs étaient dans la fleur de l'âge : Gaskoïna, le roi des joueurs du temps, était dans toute sa force à dix-sept ans : dans la suite, il répétait que c'était l'âge où tout joueur devait révéler son plus grand jeu. A partir de vingt ans on acquérait de la tête et du calcul. Le célèbre Mathieu Borotra à dix-huit ans n'avait plus d'égal, ni en France ni en Espagne; Gre-

gorio, l'organiste d'Espelette, Jean-Baptiste, chantre de Sare, les Ottharès, les Larrondos, Jatra et bien d'autres d'une époque peu reculée encore, n'avaient pas vingt ans quand déjà ils étaient parvenus à leur plus haute renommée.

Henri le Béarnais, le lendemain de la Saint-Barthélemy, allait, dit-on, dès l'aurore, terminer une partie de Paume commencée la veille. On cite un trait de Perkaïn qui peut rivaliser avec celui-là. Il avait été forcé pendant la Révolution de se réfugier en Espagne. Un jour il apprend que Kurutchet doit jouer tel jour à Aldudes. En dépit du danger qu'il courait en traversant la frontière, il se rend en toute hâte au lieu désigné, joue, gagne la partie et retourne à son asile en Espagne, acclamé et protégé par plus de 6000 spectateurs.

Autre anecdote récoltée dans le pays même : Pendant le Premier Empire, quatorze soldats d'un régiment stationné sur les bords du Rhin apprirent qu'une grande partie allait avoir lieu à Saint-Étienne-de-Baïgurry. Ils partirent aussitôt, sans congé, traversèrent la France, prirent part à la partie, qu'ils gagnèrent, cela va sans dire, et revinrent juste à temps pour participer à la bataille d'Austerlitz. Aucune distance, aucun danger, n'arrêtaient alors les Basques quand il s'agissait de leur jeu favori. Des soldats ont été jusqu'à déserter, des bords mêmes du Danube, pour aller le retrouver. Aujourd'hui, le jeu a perdu beaucoup de sa popularité, malgré les efforts qui ont été faits pour la conserver. Il n'a plus le même attrait pour la jeunesse, qui donne la préférence au jeu du Blaid, si bien que l'on trouve difficilement, pour le jeu de Rebot, deux bons débutants au-dessous de vingt et un ans.

Tous les ans, en septembre, de grandes parties de Rebot se jouent à Hendaye, sur la frontière espagnole. Les plus célèbres joueurs à vingt lieues à la ronde s'y donnent rendez-vous. Le Jeu de Paume est situé assez loin de l'ancienne ville qui s'étage au-dessus de la Bidassoa, faisant face à Fontarabie et plus près de la nouvelle ville, qui semble se baigner dans la mer, les pieds posés sur une plage veloutée par la finesse du sable.

Un spectateur ou plutôt une spectatrice (Mme Juliette Adam) décrit en ces termes une partie à laquelle elle assista l'an dernier à Hendaye. On verra que là, comme à Pau, à Biarritz, la *Pelota* a ses partisans enthousiastes.

« C'est dans une salle en plein air, aux coins carrés et plus longue que large, que la partie va avoir lieu. Nous entrons, mêlés à une foule bruyante et vivante, où les bérets rouges jettent une note gaie. Déjà l'animation est grande ; on parle haut de ses préférences et chacun se place en face de ceux avec lesquels tout à l'heure on pariera. Les places sont à droite et à gauche seulement. Les joueurs ont devant eux un mur blanc, énorme de hauteur, sur lequel rebondissent les balles, et derrière, à l'extrémité de la piste, une élévation en planches qui arrête les balles perdues.

« Douze champions luttent les uns contre les autres, partagés en deux camps. La balle est lancée contre le mur. Celui qui dans chaque camp veut la ramasser, lorsqu'elle va rebondir, la demande, l'attrape au vol et la relance à son tour contre le mur.

« D'un côté de la salle à l'autre, on crie les paris, qui s'élèvent à mesure que les coups dessinent les chances d'un camp. Ce sont des gestes, des exclamations, des applaudissements, des injures, des encouragements qui s'entre-croisent avec la sonorité de cette curieuse langue basque, aussi incompréhensible aux Espagnols qu'aux Français.

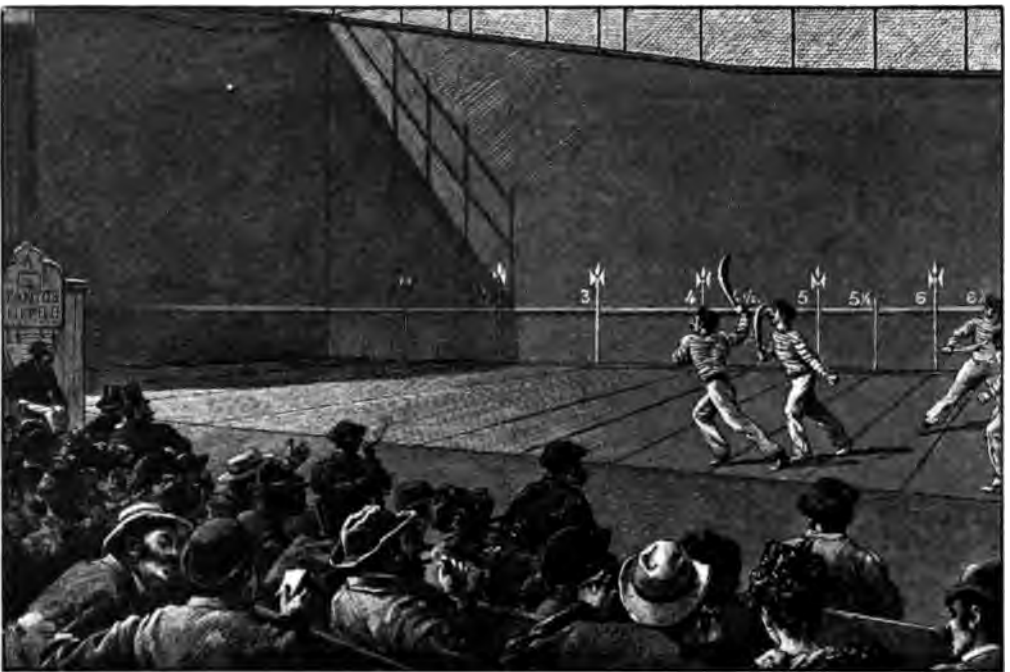
« Les lois du jeu sont traditionnelles et, par là, scrupuleusement respectées. Cependant il y a des juges des coups, qui donnent leur avis avec une impartialité toujours applaudie.

« La probité des Basques est telle, que de mémoire d'homme, dans ces paris fièvreusement jetés d'une place à l'autre, pardessus les joueurs, on ne peut citer un exemple de déloyauté d'un parieur au détriment d'un autre ; cependant nul n'inscrit ou ne contrôle ces paris. L'honneur basque est proverbial. Après la partie, nous voyons en effet l'or, l'argent, les billets s'échan-

ger sans une seule contestation, et cependant, avec quelle ardeur, avec quelle passion, avec quelle violence même les parieurs ont suivi la partie! »

Les Basques d'Espagne jouent, dit-on, avec plus de sagesse et de discipline que leurs voisins de France, dont la manière est plus brillante, mais moins sûre. Aussi les premiers ont-ils plus souvent l'avantage dans ces parties internationales. Cela n'empêche pas pourtant que des paris pour des sommes souvent énormes ne soient tenus par les compatriotes des joueurs rivaux. Des associations s'organisent dans ce but, des souscriptions s'ouvrent dans les villages et chaque localité est représentée par un individu chargé de la garde des fonds. Dès que la partie est engagée, les paris se font de la façon la plus simple. L'un offre 100 francs, 200, 300 et plus, en faveur de tel ou tel côté; un autre répond : Accepté. L'argent est jeté à terre et ramassé par une troisième personne, peut-être inconnue des parieurs. Jamais on n'a eu connaissance d'un acte frauduleux de la part d'un tiers gardant les enjeux. Dans les parties entre les joueurs français et espagnols, les paris engagés se montent souvent à des sommes considérables.

Dans la République Argentine et l'Uruguay, où nos compatriotes des Provinces Basques l'ont importé, le jeu du Rebot fait fureur. Buenos-Ayres possède quatre ou cinq de ces *Frontones*, comme on nomme les lieux dans lesquels la Pelota se joue; ce sont d'immenses emplacements entourés de murs élevés, surmontés de deux côtés par un treillage en fils de fer. A deux de ces côtés sont adossés des bancs et des loges pour le public: plus de mille spectateurs peuvent y prendre place. La surface des murailles est polie, le sol est uni et plat et divisé en compartiments par des raies noires. Les joueurs à Buenos-Ayres sont tous des professionnels, Basques-Français ou Espagnols; mais les plus forts sont les Espagnols. Ils sont engagés pour la saison hispano-américaine, comme des *ténors* ou des *toreros*, à des prix très elevés, qui vont, m'a-t-on assuré, jusqu'à 60 000 francs. A part les grandes célébrités, les étoiles, les



La Pelota à Buenos-Ayres.

joueurs sont choisis par séries, par catégories : les bleus et les rouges, *los Azules* et *los Colorados*. Leur costume est des plus pittoresques et je regrette de ne pouvoir en donner ici un spécimen en couleur. Ils portent des bérets basques, bleus ou rouges selon la catégorie à laquelle ils appartiennent, des jerseys à raies bleues et blanches ou rouges et blanches; des ceintures rouges ou bleues, des pantalons et des souliers blancs; ils portent aux pieds des *alpargatas*, souliers en coutil à semelles de paille. Les *Paladores* ne frappent pas la balle avec la main nue, ni avec une raquette, mais avec une *cista* ou *cesta* (*chistera*) faite d'osier, à monture ronde très recourbée au bout et de 18 pouces de long environ. A cette espèce de raquette-cuillère est cousu un gant de peau dans lequel s'adaptent les doigts de la main droite. La Pelota est jouée par deux joueurs de chaque côté, toujours deux bleus contre deux rouges, et demande une agilité et une résistance extraordinaires. Les grands joueurs en donnent des preuves étonnantes; certains joueurs arrivent, en se tenant au milieu du Jeu, à reprendre les balles de volée ou de demi-volée, à les renvoyer contre le mur du fond et à les faire revenir à l'autre extrémité; ceci nécessite une adresse et une vigueur peu communes, car ces jeux, à Buenos-Ayres, ont 54 mètres de long. Dans ses transports d'enthousiasme, le public jette dans le Jeu des souverains, des onces, des condors du Chili, et toutes les variétés de monnaies d'or qui figurent dans les boutiques des changeurs de Buenos-Ayres, comme on jette à Madrid des cigares et des bourses au *torero* qui a tué dextrement le taureau. Si, comme nous l'avons vu plus haut, tout se passe dans nos jeux de Rebot avec une loyauté parfaite, il n'en est pas toujours ainsi dans les *Frontones* des Républiques de la Plata, et le cri de *lindo*, joli coup, n'est pas le seul que l'on entende pendant les grandes parties de Pelota. Les vaincus sont souvent accusés de tricherie, d'avoir perdu volontairement et le cri de *robo*, vol, domine alors les applaudissements du parti des vainqueurs. Si, dans la capitale, la Pelota est devenue un spectacle offrant aux Argentins des occasions de paris et de jeux dont ils sont si

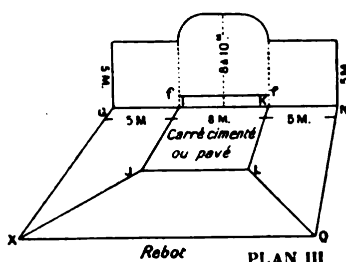
avides, dans les provinces elle est restée ce qu'elle doit être, un excellent exercice du corps.

J'ai cherché, mais en vain, des renseignements sur la Pelota telle qu'elle se joue en Espagne; il n'existe pas à ma connaissance de traité du *Juego de Pelota* quoique la noblesse espagnole l'ait beaucoup pratiqué aux XVIe et XVIIe siècles. Il est tombé en telle décadence de nos jours, que pas un écrivain dans ce pays essentiellement aristocratique n'a pris la peine de retracer l'origine et de faire l'historique de ce jeu royal, qui n'est plus joué que par les basses classes. Il existe un *Tratado del Juego*, écrit par un moine de l'ordre des Franciscains, Francisco de Alcozer, et publié à Salamanque en 1559, et un autre publié à Madrid en 1603, d'un moine aussi, Francisco de Luque (*Fiel desengaño contra la ociosidad y los juegos*), dans lesquels leurs auteurs parlent du *juego de Pelota* comme jeux permis et autorisés dans les communautés morales et chrétiennes, susceptibles de contribuer au développement des forces physiques. Dans ses commentaires des *Éthiques* d'Aristote, à l'usage de Philippe III, alors qu'il n'était que prince (1603), Antonius de Obregon y Zereceda cite le *juego de Pelota* au nombre des passe-temps et des sports qu'un roi peut pratiquer. Enfin Gregorio Leti, dans sa *Vita del Duca d'Ossuna* (Amsterdam, 1699), relate une anecdote qui démontre que vers le XVIIe siècle le jeu était en grande vogue à la cour d'Espagne. Nous voyons donc que ce jeu est aussi ancien et aussi royal que notre vieille Paume; malheureusement pour l'historien, à part les passages cités plus haut, nous ne trouvons aucun ouvrage traitant du jeu, de son origine et de la façon dont il était joué. Les Forbet, les Scaino, les Garsault, les Barcellon ont manqué à l'Espagne.

Nous allons maintenant décrire le jeu du Rebot tel qu'il se joue dans nos Provinces Basques. Pour en rendre la compréhension plus facile, nous accompagnons cette description de trois planches. La planche III donne les dimensions du *Rebot* ou grand mur du fond; les planches I et II le plan du Jeu de Biarritz, où fut jouée en 1889 une grande partie devant

S. M. la Reine d'Angleterre, par les champions respectifs des deux principaux clubs locaux et en présence d'un immense concours de spectateurs.

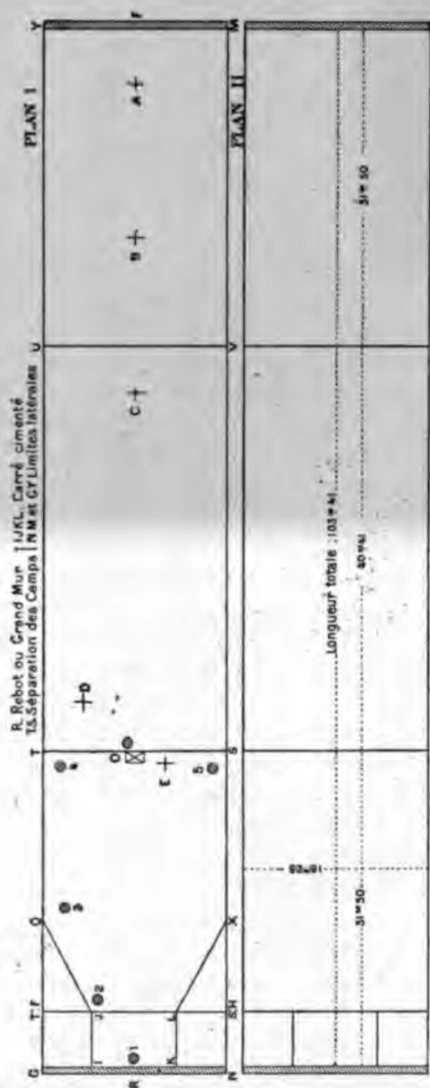
Le Jeu de Biarritz est un des meilleurs de France et d'Espagne. Des deux côtés sont établies des rangées de gradins disposés en forme ellipsoïdale. Trois mille cinq cents spectateurs peuvent y trouver place. Les rectangles GTNS et UYMV sont pavés en ciment, de sorte que la balle y rebondit très régulièrement. Le sol du rectangle TUVS est un composé de sable et de cendres.



PLAN III

I. — LE JEU.

C'est généralement un espace rectangulaire dont les côtés les plus courts sont fermés par des murs; ce terrain s'appelle d'une façon générale : *la Place* (Pl. I et II). A Pau, la place a 110 mètres de longueur sur 18 mètres de largeur; le Jeu de Biarritz en a 103 sur 18. Les limites en sont déterminées au nord par un mur dit *Rebot* (R). Ce mur, d'une hauteur de 4 à 5 mètres sur les côtés, est plus élevé sur le milieu, où il atteint 8 à 10 mètres. Immédiatement au-dessous de la partie haute du mur se trouve un carré de 8 mètres de largeur sur 6 mètres de longueur. Ce carré est ordinairement cimenté ou bien pavé de larges dalles, de façon que la balle ne fasse pas de faux bonds. Le reste de la place est seulement bien uni, sans être cimenté. Au sud, la Place est limitée par une ligne imaginaire représentée par une main courante : c'est le fond (F); sur les deux côtes, par deux lignes de briquettes enfoncées de champ dans le sol et dont la crête seule est apparente, suivant le contour dessiné sur le plan par les lettres GY, NM. Le Rebot est toujours à angle droit des raies de côté; mais, dans cer-



tains Jeux, le fond est quelquefois clos par un mur, obliquement construit. Cet arrangement peut influer sur la manière de jouer, mais il ne fait aucune différence pour les spectateurs. Les autres divisions du terrain sont marquées également par des briquettes sur champ. Les seules personnes admises dans le Jeu sont les joueurs, les marqueurs et les arbitres désignés.

Le Jeu est divisé en quatre parties :

1. Le rectangle GFHN, limité d'un côté par le *rebot* et de l'autre par la ligne de rebot TS ; dans ce rectangle se trouve le *seuil* (IJKL), partie du sol qui est cimentée ;

2. Le rectangle FTSH, qui renferme le point où le *butoir* (O) est placé ;

3. Le rectangle

TUVS, partie spéciale du Jeu, dont le but sera expliqué plus loin;

4. Et enfin le rectangle UYMV, qui renferme l'arrière-partie ou fond du Jeu. Outre ces divisions, les raies JQ, LX sont aussi tracées. Il y a aussi deux points S' et T', dont l'usage sera évident lors de l'explication de la chasse (*arraya* en basque-espagnol, qui signifie une raie).

II. — NOMBRE ET POSITION DES JOUEURS

Les joueurs, divisés en deux camps, sont ordinairement de cinq de chaque côté et quelquefois, mais rarement, de quatre et de six. Autrefois le nombre des joueurs était de quatre de chaque côté; mais à cette époque les Jeux étaient moins longs et, pour pousser la balle, on ne se servait pas de la *chistera* d'osier, mais d'un gant en cuir. Suivant la partie du Jeu où le sort les fixe, les camps se désignent sous les noms de *camp du rebot* et *camp du fond* ou *du but*. La place de chaque joueur lui est assignée selon ses aptitudes spéciales. La plus importante souvent, sans en avoir l'air, est celle du *buteur* (celui qui sert). Les plus distinguées sont celles du *refouleur* ou 1[er] *gant* (celui qui relève le service), et de son second ou 2[e] *gant*. Ce dernier, quand on change de côté, prend généralement le fond du Jeu, pour que le refouleur puisse se reposer quand il n'est plus placé au rebot. Du côté du rebot, le buteur prend la position marquée 3 (sur le plan); le refouleur se tient au point marqué 1 et le second refouleur au point 2. Les points 4 et 5 indiquent les places occupées par les deux derniers joueurs, appelés *cordiers* (en basque, *chachari*), d'après la corde ou le filet qui, dans les Trinquets, divise le Jeu à cet endroit, au lieu de la raie marquée ici ST. La véritable fonction de ces deux derniers est d'arrêter la balle et de faire des chasses, d'où leur vient le nom de *chacha-hari*, basque, pour faiseur de chasses. Les joueurs ne sont pas obligés de rester exactement à l'emplacement sur lequel ils se trouvent au

début de la partie; ils se déplacent selon les besoins du jeu, latéralement surtout.

Comme dans d'autres jeux, il y a à celui-ci un côté plus avantageux que l'autre. Aussi le choix en est décidé par le sort, généralement par une pièce de monnaie jetée en l'air. Le côté favorisé par le sort prend le rebot et l'autre le butoir. Les joueurs aux points 3, 4 et 5 se placent où ils veulent, de manière à défendre la ligne ST, qu'ils ne doivent jamais passer, excepté dans le cas spécial où la balle ne peut être touchée ou frappée, excepté de volée ou de son premier bond, sans passer.

Les adversaires se placent en A, B, C, D et E. Le buteur se tient en E, mais, aussitôt après avoir servi, il doit se retirer derrière la ligne ST pour la défendre avec l'aide du cordier D. En B se place généralement le joueur qui est refouleur principal du côté du rebot. A est celui qui le seconde de l'autre côté et qui a maintenant le rôle le plus fatigant du côté du butoir. Enfin C est le second cordier.

III. — PRATIQUE DU JEU

Les joueurs doivent autant que possible ne se déplacer que pour aller d'un côté à l'autre, et non en avant, ni en arrière. Leur objectif est de ne pas laisser la balle entrer dans le rectangle qu'ils ont à défendre, mais de la renvoyer dans celui occupé par leurs adversaires. En principe, la balle n'est bonne que si elle n'a été prise dans le gant ou *chistera* qu'après avoir touché terre une fois, c'est-à-dire du premier bond, ou pendant qu'elle est en l'air, c'est-à-dire de volée. Toute balle prise dans le gant après avoir touché terre deux ou plusieurs fois est mauvaise pour le camp de celui qui l'a ainsi relevée. Quand un camp a manqué une balle, c'est-à-dire qu'il ne l'a pas renvoyée dans le camp adverse par-dessus la ligne divisoire ST (ce qu'on nommerait la corde à la Longue Paume) suivant les règles, il perd un point ou quinze, qui se compte à l'autre camp.

La balle peut être prise de trois façons, savoir : 1° en la recevant et en la frappant sur le talon de la *chistera* de sorte que, courant le long de la courbe du gantelet, elle continue la parabole par la rotation acquise, le bras et le poignet y contribuant l'un et l'autre; 2° en la recevant au bout du gant et en la renvoyant par un vigoureux mouvement du bras, qui alors agit seul; 3° en la recevant au bout de l'instrument et, après l'avoir laissée courir jusqu'au talon, en la renvoyant par un mouvement du poignet. Si dans cette troisième manière et quelquefois, mais très rarement, dans la seconde, la balle séjourne trop longtemps dans la chistera, le joueur est considéré comme n'ayant pas repris la balle. On voit que ces différentes façons de jouer doivent produire des effets compliqués et plus ou moins difficiles à juger.

Les camps ne peuvent changer de côté qu'à la suite d'une *chasse*; nous expliquerons ce que l'on entend par une *chasse*.

Le joueur qui a été choisi par le camp du fond pour lui servir de buteur, prend une balle ou pelote dans la main nue; il la montre au refouleur qui est placé au pied du mur au rebot. Celui-ci lève son gant, afin d'indiquer qu'il est prêt. Le buteur fait rebondir la balle contre la surface inclinée du butoir (O) et la frappe au premier bond et du premier coup en la projetant contre le rebot. Sur le mur sont tracées des lignes noires, deux verticales *gg* et une horizontale *ff*. La pelote doit frapper le rebot entre les lignes verticales soit avant qu'elle ait touché terre, soit après. Si la balle touche le mur d'abord, elle doit retomber entre le mur et la ligne JL sur la partie du sol qui est cimentée et que nous appellerons *le seuil*. Le refouleur ou son second la saisit dans le gant au moment où elle rebondit de terre et la lance dans le camp du fond. Si la balle touche d'abord le sol, ce ne peut être que sur le *seuil*. De là elle doit frapper le rebot en dedans des lignes noires dont nous venons de parler et les refouleurs la saisissent quand elle repart du mur. Immédiatement après avoir servi, le buteur remet son gant et se retire derrière la ligne ST pour la défendre. Son principal objectif en servant est d'envoyer la balle à la jonction du mur et du sol

parce qu'alors la balle roule sans pouvoir être relevée; on dit alors qu'elle fait *pic*, c'est-à-dire pied.

Quand ce coup se produit, le refouleur ne peut la reprendre; le buteur se précipite vers la balle qui revient à lui, pour l'arrêter le plus près possible du rebot et faire une chasse avantageuse pour son côté. La chasse est spécialement marquée par un des marqueurs.

Le refouleur ou son second doit reprendre la balle de service de son premier bond, soit après qu'elle a frappé d'abord le mur, puis le sol, ou après qu'elle a touché le sol, puis le mur. Il doit, en la renvoyant, lui faire passer la raie ST. S'il y réussit, l'adverse partie doit la renvoyer à son tour au delà de la même raie dans le camp du rebot, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un des deux côtés ait soit manqué, soit renvoyé la balle en dehors des raies de côté GY, NM, et perde ainsi un quinze, qui est compté à l'adversaire. On rebute alors, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un des camps ait gagné la partie.

Comme le joueur qui sert tâche toujours de donner un *pic*, il est souvent difficile de juger si le service a été repris du premier ou du second bond. C'est alors que les arbitres interviennent. Ceux-ci sont désignés au début de la partie; ce sont cinq amateurs qui doivent juger sans appel les contestations qui s'élèvent au cours de la partie. Ce sont souvent les représentants de l'autorité, le maire en France, l'alcade en Espagne, qui président ce tribunal, composé alors de trois membres de chaque côté.

Parmi eux ou en dehors d'eux on choisit deux amateurs, un pour chaque camp, qui servent de *cantari* (marqueurs, mais littéralement chanteurs), qui annoncent chaque coup, chaque jeu et marquent les chasses. Ils se tiennent le long du Jeu, généralement entre le butoir et le rebot. Autrefois ils étaient les seuls juges; mais, depuis l'adoption d'arbitres, il n'y a souvent qu'un cantari. Dès qu'un coup douteux a lieu, les joueurs crient de suite *Plaza!* pour en appeler aux juges, qui se réunissent, discutent et prononcent leur sentence. Lorsque les juges ne peuvent connaître suffisamment l'objet de la contestation, ils consultent la

galerie. Un marqueur s'avance vers les spectateurs qui sont les mieux placés pour savoir ce qui s'est passé et demande l'avis de chacun d'eux à voix basse. Il rapporte les avis aux juges, qui prononcent alors leur décision, qui est acceptée sans la moindre contestation de la part des joueurs. Ceux qui refuseraient de s'y soumettre seraient mis en prison en Espagne et couverts de huées en France.

Pendant que se décide un coup, le plus grand silence règne parmi les spectateurs; quand il est donné, gagné ou perdu, la moitié d'entre eux applaudissent avec frénésie, tandis que les autres restent mornes et muets, jusqu'à ce qu'ils aient l'occasion de se venger au premier succès de leurs favoris.

IV. — MANIÈRE DE COMPTER

La partie se joue en treize jeux.

La règle veut que, pour gagner le jeu, un camp ait *au moins* deux points ou deux quinze de plus que le camp ennemi; ainsi, lorsque les deux camps ont fait chacun trois points, c'est-à-dire lorsqu'ils sont arrivés tous deux à quarante, ce que l'on désigne par l'expression à deux (*à dos*), ils redescendent tous deux à trente et le jeu continue jusqu'à ce que l'un des camps ait gagné deux points consécutivement. Lorsque les deux camps ont le même nombre de jeux, vers le milieu de la partie, ils conviennent, en général, de terminer en un nombre de jeux fixé d'un commun accord. Ce nombre dépend de la fatigue des joueurs, de l'état du temps et de l'heure.

La marque est, comme on le voit, la même que celle de la Paume : 15, *quinzé*; 30, *trenta*; 40, *quenté* (abréviation de 45) et jeu, *jokea*. Il y a aussi des à deux, *à dos*. Le marqueur annonce les points en basque-espagnol de la façon suivante :

Quinzé nada = 15 à rien.
Quinzé buta = 15 au côté du service.
Quinzé erefera ou *errestua* = 15 au côté du rebot.

Quinzia bana = 15 à.
Trenta nada = 0 à rien.
Trenta quinzé = 0 à 15.
Quenté trenta = 0 à 30.
A dos = deux.

A ces mots il aj g *uta* ou *errestua*, pour indiquer le camp qui a t e, qu'il répète dans ce but.

V. — LES CHASSES

La chasse ou *arraya* (raie), comme pour la Longue et la Courte-Paume, est un coup en suspens, un quinze réservé, pour leque on ne compte le quinze à aucun des camps.

Quand le côté du rebot manque la balle et qu'elle fait son second bond dans le rectangle FTSH et y reste, ou qu'après avoir touché le sol elle sort du Jeu par un des grands côtés, le côté du butoir ou du fond a fait une chasse. Si la balle en roulant dépasse la raie FH et atteint le rebot, ce coup se nomme *barne* ou dedans; si elle sort du Jeu par-dessus l'une des raies GF, NH, dans chacun de ces deux cas le côté du butoir gagne un quinze.

Le *pic*, comme il a déjà été dit, fait toujours chasse quand la balle a été arrêtée. Le point où elle a été ou duquel elle est sortie du Jeu (en cas de chasse), est marqué immédiatement sur le sol à l'aide de deux petits drapeaux ou de petites branches.

L'avantage de la chasse est grand, car quand il n'y en a qu'une si les adversaires ont chacun quarante, ils changent de côté, celui du butoir devient celui du rebot et par un effort d'imagination peu compliqué on transporte la ligne divisoire ST parallèlement à sa position normale, de façon qu'elle passe sur le point où a été marquée la chasse. Le même changement de côté a lieu quand il y a deux chasses, quelle que soit, comme à la Paume, la marque du jeu. Quand une chasse est faite parce que le refouleur a relevé une balle servie qui a fait *pic*, la raie divisoire est

[redacted]

replacée aux deux points en S' et T' sur le plan, variant suivant les différents Jeux et calculés à une certaine distance du rebot ou de la ligne FH. Dans ceux de Biarritz et de Pau, la distance de ces points à partir du rebot est de 5 mètres. Les joueurs changent de côté, les camps se placent de chaque côté de cette ligne artificielle, de cette *arraya*. Quand une chasse est jouée, le cantari crie : « C'est ici, messieurs, que se trouve la raie, » ou en basque : « *Hau da arraya yaunac* » ou « *Hic nahiz arraya jaunac* (la raie est ici) ». On bute alors comme d'habitude et il s'agit pour les refouleurs d'envoyer simplement la pelote au delà de la ligne fictive, de *faire mieux* en terme de Paume.

Il y a une exception à la règle qui défend de frapper une balle après le second bond. Le côté du butoir essaye de faire chasse en faisant rouler la balle dans le rectangle TUVS, de manière qu'après avoir passé la raie ST elle reste dans le rectangle FTSH, ou qu'elle dépasse une des raies de côté FT ou SH. Les cordiers 4 et 5, ou un autre joueur du côté du rebot, ont le droit d'arrêter la balle qui a roulé ou rebondi peut-être plusieurs fois, mais à la condition qu'ils auront passé la raie ST et que le corps de celui qui a arrêté la balle soit entièrement et clairement dans le rectangle spécial TUVS. S'ils ne réussissent pas à l'arrêter avant qu'elle ait passé la raie ST, une chasse est faite.

Lorsqu'il y a deux chasses, la première faite se joue la première. Il est clair que celles qui sont le plus près du rebot sont les plus faciles à défendre. De temps en temps même, quand la ligne ST est très rapprochée du mur, si le service a été donné avec une certaine force, le regardeur n'a qu'à reprendre la balle, qui perd la chasse par sa seule impulsion. Quelquefois encore l'*arraya* est reculée à une certaine distance du mur. Alors le point est disputé avec une grande énergie et il peut arriver qu'en disputant la chasse le côté de celui qui a buté en passe une autre, *chasse sur chasse*. Dans ce cas la première est annulée et la nouvelle la remplace avec toutes ses conséquences, c'est-à-dire que si les joueurs ont changé de côté parce qu'ils étaient à quarante, ils en changent de nouveau immédiatement. De ce qui précède

il résulte que les chasses ne se font que dans le rectangle FTSH, excepté dans le cas du *pic*, qui fait toujours chasse; dans les autres parties du jeu, les coups se gagnent ou se perdent.

Telles sont les règles principales de la partie du très ancien et très honorable jeu de Rebot, frère jumeau de la Longue Paume. Il est inutile de nous étendre sur quelques détails du jeu, usages particuliers à certaines localités dont l'explication compliquerait les définitions déjà longues que nous venons de donner.



APPENDICE I

LAWN-TENNIS

Règlements régissant les Championnats interclubs et interscolaires organisés par l'Union des Sociétés françaises de Sports athlétiques.

Article premier. — L'Union organise chaque année :

1. Deux Championnats interclubs de Lawn-Tennis (*double*, c'est-à-dire à quatre joueurs, et *simple*, c'est-à-dire à deux joueurs) ;

2. Deux Championnats interscolaires de Lawn-Tennis (*double*, c'est-à-dire à quatre joueurs, et *simple*, c'est-à-dire à deux joueurs).

Championnat interscolaire double. Enjeu : Une coupe de défi fondée par la Société de Sports de l'Ile de Puteaux. La Société victorieuse en aura la garde pendant un an et son nom sera gravé sur la coupe.

Championnat interscolaire simple. Enjeu : Une raquette d'honneur offerte par l'Union. Elle reste la propriété du gagnant.

Championnat interclubs double. Enjeu : Une coupe de défi fondée par la Société d'Assurances « La Mutuelle Militaire ». La Société victorieuse en aura la garde pendant un an et son nom sera gravé sur la coupe.

Championnat interclubs simple. Enjeu : Une raquette d'honneur offerte par l'Union. Elle reste la propriété du gagnant.

Dans les Championnats doubles, chaque Club ou Association est représenté par deux concurrents et deux remplaçants.

Art. 2. — Le Conseil de l'Union désignera un juge-arbitre et un nombre suffisant d'arbitres. Le juge-arbitre pourra, s'il le trouve utile, désigner un certain nombre d'arbitres adjoints, chargés spécialement de juger les balles qui tombent sur les lignes. Les devoirs de l'arbitre sont :

a) De veiller à ce que le filet soit maintenu à la hauteur réglementaire pendant tout le cours de la partie;

b) De marquer les fautes et les points en les annonçant à haute voix;

c) D'inscrire les points et les jeux gagnés sur des tableaux préparés à cet effet;

d) De faire changer les joueurs de côté, conformément aux articles 6, 23 et 36 des règles du jeu;

e) De remettre au juge-arbitre, à la fin de chaque partie, les feuilles d'enregistrement revêtues de sa signature.

Art. 3. — Les décisions de l'arbitre sont sans appel sur toute question de fait, et il est interdit aux joueurs, sous peine d'élimination du concours, de contester ses décisions sur une question de cette nature. Mais les joueurs ont le droit d'en appeler au juge-arbitre des décisions de l'arbitre touchant l'interprétation des règles. Le juge-arbitre décide en dernier ressort.

Art. 4. — Il est interdit à un joueur de se faire remplacer une fois le concours commencé.

Art. 5. — Le tirage au sort se fera par les soins de la Commission de Lawn-Tennis. Les joueurs engagés ont le droit d'y assister. Les parties seront organisées conformément au tableau des *exempts*.

Art. 6. — Si un joueur est absent lorsque son tour de jouer est appelé, ou s'il signifie son intention de ne pas jouer, ou s'il est disqualifié, son adversaire désigné sera déclaré vainqueur du tour.

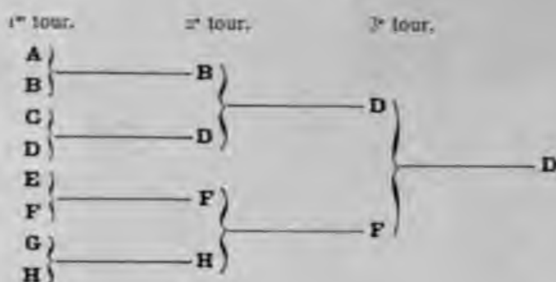
[redacted]

APPENDICE II

RÈGLES DES EXEMPTS

Tableau des exempts adoptés par l'Union pour les concours de Lawn-Tennis.

NOMBRE DE JOUEURS ou d'équipes.	NOMBRE D'EXEMPTS A PRENDRE		NOMBRE DE PARTIES ou de matchs.
	en *haut* de la liste.	en *bas* de la liste.	
2	»	»	1
3	»	1	2
4	»	»	3
5	1	2	4
6	1	1	5
7	»	1	6
8	»	»	7
9	3	4	8
10	3	3	9
11	2	3	10
12	2	2	11
13	1	2	12
14	1	1	13
15	»	1	14
16	»	»	15
17	7	8	16
18	7	7	17
19	6	7	18
20	6	6	19
21	5	6	20
22	5	5	21
23	4	5	22
24	4	4	23
25	3	4	24
26	3	3	25
27	2	3	26
28	2	2	27
29	1	2	28
30	1	1	29
31	»	1	30
32	»	»	31

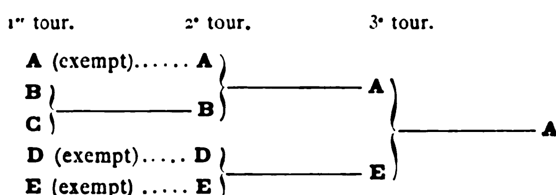


Dans les matchs, le tour des joueurs et les résultats des parties seront indiqués sur des feuilles préparées à cet effet d'après le tableau des exempts ci-contre, en se servant des diagrammes suivants :

Si le nombre des joueurs est de 4, 8, 16, 32, etc. :

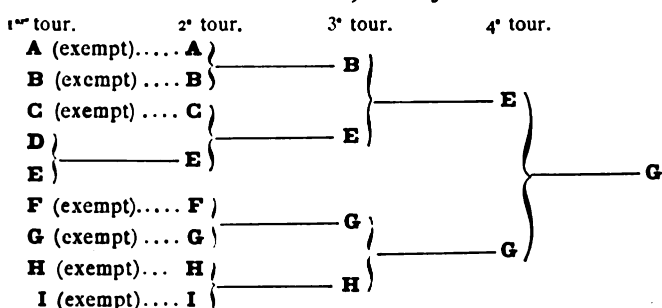
D'après le tableau ci-contre, quand 5 joueurs sont inscrits, il y a un exempt en haut, deux au bas de la liste; ils sont indiqués comme suit :

SÉRIE 1. — *De 5 à 8 joueurs.*



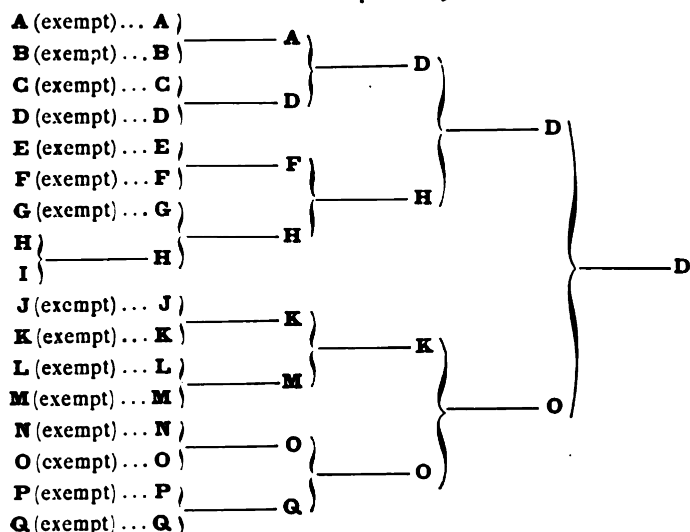
Dans la série de 9 joueurs, il y aura 3 exempts en haut et 4 en bas de la liste; ils sont indiqués comme suit :

SÉRIE 2. — *De 9 à 16 joueurs.*



Dans la série de 17 joueurs, il y aura 7 exempts en haut et 8 en bas de la liste; ils sont indiqués comme suit :

SÉRIE 3. — *De 17 à 32 joueurs.*



Et ainsi de suite.

HANDICAPS

On peut handicaper les joueurs par *quart* ou par *sixième*. Handicapés par quart de 15, les joueurs sont classés en 12 catégories comme suit :

CLASSE O (*scratch*)

Catégories.		Catégories.	
1 reçoit	1/4 de 15	7 reçoit	15 et 3/4 de 15
2 —	2/4 de 15	8 —	30
3 —	3/4 de 15	9 —	30 et 1/4 de 15
4 —	15	10 —	30 et 2/4 de 15
5 —	15 et 1/4 de 15	11 —	30 et 3/4 de 15
6 —	15 et 2/4 de 15	12 —	40

Lorsque la différence entre les meilleurs joueurs et les pires est trop grande, disons plus de 30, il est préférable d'handicaper les meilleurs joueurs comme devant des avantages. Les joueurs *devant* des avantages, c'est-à-dire au-dessous de *scratch*, seront classés comme suit :

Catégories.		Catégories.	
1 doit	1/4 de 15	7 doit	15 et 3/4 de 15
2 —	2/4 de 15	8 —	30
3 —	3/4 de 15	9 —	30 et 1/4 de 15
4 —	15	10 —	30 et 2/4 de 15
5 —	15 et 1/4 de 15	11 —	30 et 3/4 de 15
6 —	15 et 2/4 de 15	12 —	40

Handicapés par sixièmes de 15, les joueurs sont classés en 18 catégories, comme suit :

Catégories.		Catégories.	
1 reçoit	1/6 de 15	10 reçoit	15 et 4/6 de 15
2 —	2/6 de 15	11 —	15 et 5/6 de 15
3 —	3/6 de 15	12 —	30
4 —	4/6 de 15	13 —	30 et 1/6 de 15
5 —	5/6 de 15	14 —	30 et 2/6 de 15
6 —	15	15 —	30 et 3/6 de 15
7 —	15 et 1/6 de 15	16 —	30 et 4/6 de 15
8 —	15 et 2/6 de 15	17 —	30 et 5/6 de 15
9 —	15 et 3/6 de 15	18 —	40

Lorsque la différence entre les meilleurs joueurs et les pires est trop grande, disons plus de 30, il est préférable d'handicaper les meilleurs joueurs comme *devant* des avantages. Les joueurs devant des avantages, c'est-à-dire au-dessus de *scratch*, seront classés comme suit :

Catégories.			Catégories.		
1	doit	1/6 de 15	10	doit	15 et 4/6 de 15
2	—	2/6 de 15	11	—	15 et 5/6 de 15
3	—	3/6 de 15	12	—	30
4	—	4/6 de 15	13	—	30 et 1/6 de 15
5	—	5/6 de 15	14	—	30 et 2/6 de 15
6	—	15	15	—	30 et 3/6 de 15
7	—	15 et 1/6 de 15	16	—	30 et 4/6 de 15
8	—	15 et 2/6 de 15	17	—	30 et 5/6 de 15
9	—	15 et 3/6 de 15	18	—	40

Quand deux joueurs de catégories différentes *au-dessous* de *scratch* (classe 0) jouent l'un contre l'autre, le meilleur des deux joueurs portera *à scratch* (0), et les avantages reçus par le joueur inférieur sont indiqués au tableau I (pour les handicaps par quart de 15) et au tableau III (pour les handicaps par sixième de 15).

Pour se servir de ces tableaux, il faut trouver d'abord dans la série diagonale des gros chiffres le numéro correspondant à la catégorie du meilleur joueur, puis suivre la colonne horizontale jusqu'à ce que l'on arrive à la colonne verticale portant le numéro correspondant à la catégorie du joueur inférieur.

Exemple : Un joueur de la catégorie **2** (2/6 de 15) doit jouer avec un joueur de la catégorie **10** (15 et 4/6 de 15). Partez du n° **2** de la série diagonale des gros chiffres, suivez la colonne horizontale jusqu'à la colonne verticale portant le n° **10**. Les avantages indiqués au point d'intersection de ces deux colonnes sont 15.2 c'est-à-dire que 15 et 2/6 de 15 sont les avantages cherchés.

Lorsque les avantages sont *dus* par les meilleurs joueurs, ils sont indiqués dans les tableaux n°s II et IV. On lit ces tableaux

comme les précédents, en cherchant dans la colonne horizontale la catégorie du meilleur joueur et la catégorie du joueur inférieur dans la série diagonale des gros chiffres.

Exemple : Si un joueur de la catégorie **10** (doit 15 4/6 de 15) joue avec un joueur de la catégorie **6** (doit 1/6 de 15), le premier donnera à l'autre les avantages : *doit* 3/6 de 15.

TABLEAU N° 1. — Handicaps entre catégories de joueurs au-dessous de scratch.

Lorsque deux joueurs, tous deux recevant des avantages, jouent ensemble, le joueur recevant le plus petit avantage part *à scratch*. Le tableau ci-dessous montre le point auquel l'autre joueur doit partir. Le numéro à gauche de la colonne horizontale représente le joueur partant *a scratch*; le numéro en tête des colonnes verticales représente le joueur qui reçoit le plus petit avantage, et les numéros entre colonnes les avantages à recevoir par le joueur dont le numéro est indiqué en tête de la colonne.

1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**
1 quart de 15	2 quarts de 15	3 quarts de 15	15	15.1	15.2	15.3	30	30.1	30.2	30.3	40
1	1 quart de 15	2 quarts de 15	3 quarts de 15	15	15 1	15.2	15.3	30	30.2	30.3	40
	2	1 quart de 15	2 quarts de 15	3 quarts de 15	15	15.2	15.3	30	30.1	30.2	30.3
		3	1 quart de 15	2 quarts de 15	15	15.1	15.2	15.3	30	30.2	30.3
			4	1 quart de 15	3 quarts de 15	15	15.1	15.2	30	30.1	30.2
				5	1 quart de 15	3 quarts de 15	15	15.1	15.3	30	30.2
					6	1 quart de 15	3 quarts de 15	15	15.2	15.3	30 1
						7	2 quarts de 15	3 quarts de 15	15.1	15.2	30
							8	2 quarts de 15	15	15.1	15 3
								9	2 quarts de 15	15	15.2
									10	2 quarts de 15	15
										11	2 quarts de 15

15.1 signifie 15 et un quart de 15, et ainsi de suite.

TABLEAU N° II. — HANDICAPS ENTRE CATÉGORIES DE JOUEURS AU-DESSUS DE SCRATCH.

Quand deux joueurs sont handicapés, tous deux devant des **avantages, le joueur devant le plus petit avantage part** *à scratch*. Ce tableau indique les avantages reçus par l'autre **joueur.**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1 quart de 15	2 quarts de 15	3 quarts de 15	15	15.1	15.2	15.3	30	39.1	30.2	30.3	40
1	1 quart de 15	2 quarts de 15	3 quarts de 15	15	15.1	15.2	15.3	30	30.1	30.1	30.2
	2	1 quart de 15	2 quarts de 15	3 quarts de 15	15	15.1	15.1	15.2	15.3	30	30.1
		3	1 quart de 15	2 quarts de 15	3 quarts de 15	3 quarts de 15	15	15.1	15.2	15.3	[illegible]
			4	1 quart de 15	2 quarts de 15	2 quarts de 15	[illegible]	15	15.1	15.2	[illegible]
				5	1 quart de 15	2 quarts de 15	2 quarts de 15	3 quarts de 15	15	15.1	15.2
					6	1 quart de 15	2 quarts de 15	2 quarts de 15	3 quarts de 15	15	15.1
						7	1 quart de 15	1 quart de 15	2 quarts de 15	3 quarts de 15	15
							8	1 quart de 15	1 quart de 15	2 quarts de 15	3 quarts de 15
								9	1 quart de 15	1 quart de 15	2 quarts de 15
									10	1 quart de 15	1 quart de 15
										11	1 quart de 15

En se servant de ce tableau, rétablir partout le mot *doit* « devant les avantages spécifiés.

TABLEAU III. — AVANTAGES REÇUS.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
	1/6 de 15	2/6 de 15	3/6 de 15	4/6 de 15	5/6 de 15	15	15.1	15.2	15.3	15.4	15.5	30	30.1	30.2	30.3	30.4	30.5	40
	1	1/6 de 15	2/6 de 15	3/6 de 15	4/6 de 15	5/6 de 15	15	15.1	15.2	15.3	15.4	15.5	30	30.1	30.2	30.3	30.5	40
		2	1/6 de 15	1/6 de 15	3/6 de 15	3/6 de 15	15	15	15.1	15.2	15.4	15.5	30	30.1	30.2	30.3	30.4	30.5
			3	1/6 de 15	2/6 de 15	4/6 de 15	5/6 de 15	15	15.1	15.1	15.3	15.4	30	30	30.1	30.2	30.4	30.5
				4	1/6 de 15	3/6 de 15	4/6 de 15	5/6 de 15	15	15.1	15.2	15.4	15.5	30	30.1	30.2	30.3	30.5
					5	1/6 de 15	3/6 de 15	4/6 de 15	5/6 de 15	15	15.1	15.3	15.5	15.5	30	30.1	30.2	30.4
						6	1/6 de 15	3/6 de 15	4/6 de 15	5/6 de 15	15	15.1	15.3	15.5	15.5	30	30.1	30.4
							7	1/6 de 15	2/6 de 15	4/6 de 15	5/6 de 15	15	15.2	15.4	15.5	30	30.1	30.3
								8	1/6 de 15	2/6 de 15	4/6 de 15	15	15.1	15.2	15.4	15.5	30	30.2
									9	1/6 de 15	3/6 de 15	5/6 de 15	15	15.2	15.2	15.4	30	30.1
										10	1/6 de 15	4/6 de 15	15	15.1	15.2	15.3	15.5	30.1
											11	2/6 de 15	4/6 de 15	15	15.1	15.2	15.4	30
												12	2/6 de 15	4/6 de 15	5/6 de 15	15	15.2	15.5
													13	2/6 de 15	3/6 de 15	5/6 de 15	15.1	15.3
														14	1/6 de 15	3/6 de 15	5/6 de 15	15.2
															15	1/6 de 15	4/6 de 15	15.1
																16	2/6 de 15	15
																	17	3/6 de 15

TABLE N° 1, POINTS REÇUS. — Quand deux joueurs recevant des points jouent l'un contre l'autre, le joueur qui reçoit le moins de points est ramené à **O** : cette table montre alors à quels points doit partir l'autre joueur. Le nombre à gauche de la colonne horizontale indique la classe du joueur remis à **O**; les nombres en tête des colonnes verticales indiquent la classe du joueur recevant les points et les chiffres contenus dans les colonnes indiquent le handicap du joueur recevant les points.

TABLEAU IV. — AVANTAGES DUS.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1/6 de 15	2/6 de 15	3/6 de 15	4/6 de 15	5/6 de 15	15.	15.1	15.2	15.3	15.4	15.5	30.	30.1	30.2	30.3	30.4	30.5	40
1	1/6 de 15	1/6 de 15	3/6 de 15	3/6 de 15	5/6 de 15	15	15.1	15.1	15.2	15.3	15.4	30	30	30.1	30.2	30.3	30.4
	2	1/6 de 15	1/6 de 15	2/6 de 15	3/6 de 15	5/6 de 15	15	15	15.1	15.2	15.3	15.4	15.5	30	30	30.1	30.2
		3	1/6 de 15	1/6 de 15	2/6 de 15	4/6 de 15	5/6 de 15	15	15	15.1	15.2	15.3	15.4	15.5	30	30	30.1
			4	1/6 de 15	2/6 de 15	3/6 de 15	4/6 de 15	5/6 de 15	5/6 de 15	15	15.1	15.2	15.3	15.4	15.5	15.5	30
				5	1/6 de 15	2/6 de 15	3/6 de 15	4/6 de 15	5/6 de 15	5/6 de 15	15	15.1	15.2	15.3	15.3	15.4	15.5
					6	1/6 de 15	2/6 de 15	2/6 de 15	3/6 de 15	4/6 de 15	5/6 de 15	15	15.1	15.1	15.2	15.3	15.4
						7	1/6 de 15	1/6 de 15	2/6 de 15	3/6 de 15	4/6 de 15	5/6 de 15	15	15	15.1	15.1	15.2
							8	o	1/6 de 15	2/6 de 15	3/6 de 15	4/6 de 15	5/6 de 15	5/6 de 15	15	15	15.1
								9	o	1/6 de 15	2/6 de 15	3/6 de 15	4/6 de 15	5/6 de 15	5/6 de 15	15	15.1
									10	1/6 de 15	1/6 de 15	2/6 de 15	3/6 de 15	4/6 de 15	5/6 de 15	5/6 de 15	15
										11	1/6 de 15	1/6 de 15	2/6 de 15	3/6 de 15	4/6 de 15	4/6 de 15	5/6 de 15
											12	1/6 de 15	1/6 de 15	2/6 de 15	3/6 de 15	3/6 de 15	4/6 de 15
												13	1/6 de 15	1/6 de 15	1/6 de 15	2/6 de 15	3/6 de 15
													14	o	1/6 de 15	1/6 de 15	2/6 de 15
														15	o	1/6 de 15	2/6 de 15
															16	o	1/6 de 15
																17	1/6 de 15

MODÈLES DE FEUILLES D'ENREGISTREMENT

ET MANIÈRE DE MARQUER

Les coups sont marqués au crayon dans les colonnes au-dessous du mot *coups*.

Jeux	Initiales du servant	Coups														Gagné par
1	R	/		/	/		/									Riboulet
			/			/										
2	V	/			/	/			/	/		/	/			Vacherot
			/	/			/	/			/					

Dans le tableau ci-dessus, le jeu est enregistré comme ci-dessus et est annoncé par l'arbitre comme suit : 1[er] *Jeu* : 15 à rien; 15-à; 30-15; 40-15; 40-30. Jeu. Riboulet. 2[e] *Jeu* : 15 à rien; 15-à; 15-30; 30-à; 40-30; à-deux; avantage Riboulet; à-deux; avantage Vacherot; à-deux; avantage Vacherot. Jeu Vacherot. Un jeu à.

Après chaque partie, l'arbitre doit également annoncer la marque des parties ainsi : 2 parties à 1 — Riboulet gagne.

HANDICAPS.

Les chiffres dans la colonne de gauche indiquent les avantages dus ou reçus. Par exemple, si un joueur reçoit 3/6 de 15, il recevra un coup dans chacun des jeux en face duquel 3/6 est indiqué, dans la colonne des avantages reçus; si le joueur doit un avantage, disons 2/6 de 15, il devra un coup dans chacun des jeux en face duquel 2/6 est indiqué, dans la colonne des avantages dus.

Les *avantages reçus* dans les handicaps sont marqués d'une × avant le commencement de chaque jeu. Ainsi :

Avantages dûs		Avantages reçus	Initiales du servant	Coups	Jeux gagnés par
1, 2, 3, 4, 5 / sixièmes	1		A	×	A est à scratch
	2	1, 2, 3, 4, 5 / sixièmes	B	× ×	et B reçoit 15.2
2, 3, 4, 5 / sixièmes	3	3/6	A	×	
5/6	4	2, 3, 4, 5 / sixièmes	B	× ×	

Quand les avantages sont *dus*, ceux-ci sont marqués sur la gauche de la première grosse ligne perpendiculaire, avant le commencement de chaque jeu; ainsi : A doit 15 et 2/6

1, 2, 3, 4, 5 / sixièmes	1		A	/	/
	2	1, 2, 3, 4, 5 / sixièmes	B		/

On doit barrer les traits perpendiculaires l'un après l'autre après chaque coup gagné par le joueur qui doit l'avantage; ainsi :

1, 2, 3, 4, 5 / sixièmes	1		A	×	×
	2	1, 2, 3, 4, 6 / sixièmes	B		/

APPENDICE III

Union des Sociétés françaises de Sports athlétiques.

I. — CHAMPIONNATS DE LAWN-TENNIS.

INTERCLUBS.

Simple.

1891 MM. Briggs (Stade français).
1892 J. Schopfer (S. S. de l'Ile de Puteaux).
1893 L. Riboulet (boulevard Lannes).
1894 A. Vacherot (Racing-Club).
1895 A. Vacherot (id.).
1896 A. Vacherot (id.).
1897 Paul Aymé (Tennis-Club de Paris).

Double.

1891 MM. Desjoyaux et T. Legrand (Puteaux).
1892 Havet et Diaz-Albertini (id.).
1893 J. Schopfer et N. Goldsmith (id.).
1894 Brosselin et Lesage (avenue Bosquet).
1895 A. Vacherot et Winzer (Racing-Club).
1896 Wynes et Warden (Olympique).
1897 P. Aymé et P. Lebreton (Tennis-Club de Paris).

DAMES. — *Simple.*

1897 Mlle A. Masson (T. C. P.).

INTERSCOLAIRES.

Simple.

1891 MM. Seyrig (Ass. Ath. École Monge-Carnot).
1892 Brosselin (S. E. P. Lycée Condorcet).
1893 A. Vacherot (Lycée Janson).

1894 MM. A. Vacherot (Lycée Janson).
1895 J. Berryer (id.).
1896 M. Vacherot (Michelet).
1897 M. Vacherot (id.).

Double.

1891 MM. Mortier et Seyrig (Ass. Ath. École Monge-Carnot).
1892 Brosselin et Stern (S. E. P. Lycée Condorcet).
1893 Brosselin et Stern (id.).
1894 A. Vacherot et G. de Candamo (Lycée Janson).
1895 Berryer et Stern (S. E. P. Lycée Condorcet).
1896 Gautier et M. Vacherot (Michelet).
1897 Mirabaud et Klingerhoefer (Carnot).

II. CHAMPIONNATS INTERNATIONAUX.

Cours couverts du Tennis-Club de Paris.

HOMMES. — *Simple.*

1895 MM. A. Vacherot.
1896 M. F. Goodbody.
1897 M. M. F. Goodbody.

DAMES. — *Simple.*

1895 Mlle Masson.
1896 Masson.
1897 Mlle Masson.

III. CHAMPIONNATS D'ANGLETERRE

joués à Wimbledon.

HOMMES. — *Simple.*

1877 MM. S. W. Gore
1878 P. F. Hadow.
1879 J. T. Hartley.
1880 J. T. Hartley.
1881 W. Renshaw.
1882 W. Renshaw.
1883 W. Renshaw.
1884 W. Renshaw.
1885 W. Renshaw.
1886 W. Renshaw.
1887 H. F. Lawford.
1888 MM. E. Renshaw.
1889 W. Renshaw.
1890 W. J. Hamilton.
1891 W. Baddeley.
1892 W. Baddeley.
1893 J. Pim.
1894 J. Pim.
1895 W. Baddeley.
1896 H. S. Mahony.
1897 R. F. Doherty.

DAMES. — *Simple.*

1884	Miss	Maud Watson.	1891	Miss L. Dod.
1885		Maud Watson.	1892	L. Dod.
1886		Bingley.	1893	L. Dod.
1887		L. Dod.	1894	Mrs Hillyard.
1888		L. Dod.	1895	Miss Cooper.
1889	Mrs	Hillyard (Miss Bingley).	1896	Cooper
1890	Miss	Rice.	1897	Mrs Hillyard.

APPENDICE IV

LONGUE PAUME

Règlements régissant les Championnats interclubs organisés par l'Union des Sociétés françaises de Sports athlétiques.

ARTICLE PREMIER. — L'Union organise chaque année un Championnat de Longue Paume, qui se joue, en partie à terre, sur le terrain de la Société qui détient le Challenge. En cas d'impossibilité, le Conseil de l'Union fixe un autre lieu de rencontre.

ART. 2. — Chaque Société concurrente doit, au moment de son engagement, donner les noms des six membres qui la représenteront, et, s'il y a lieu, des suppléants, au nombre de six au maximum. Aucune Société ne peut mettre en ligne un joueur autre que ceux désignés dans l'engagement ou leurs suppléants. Une Société peut ne jouer qu'avec cinq équipiers, mais son adversaire conserve le droit de mettre ses six joueurs en ligne.

ART. 3. — Le tirage au sort des parties se fera le jour même

du Championnat. Les parties seront organisées conformément au tableau des exempts.

Art. 4. — Si une Société se retire volontairement du jeu après le tirage fait, la Société qui joue contre elle est déclarée gagnante du tour.

Art. 5. — Lorsque le Championnat est commencé, aucun équipier ne peut plus être remplacé, même par un des suppléants désignés de sa Société, pour quelque cause que ce soit.

Art. 6. — Il y aura pour chaque partie des arbitres, désignés, autant que possible, parmi les membres des Sociétés présentes et ne jouant pas la partie. Ces arbitres statueront sur toutes les contestations produites avant ou pendant une partie, concernant la position des limites, du tiré, du rapport, le poids des balles, les coups douteux.

Art. 7. — La commission de Longue Paume décide, selon le nombre des Sociétés engagées, si les jeux se joueront avec ou sans avantage.

Art. 8. — Le marqueur est, en principe, celui désigné par la Société sur le terrain de laquelle se dispute le Championnat. Les arbitres peuvent, sur un coup douteux, consulter les marqueurs; mais leur décision n'est jamais subordonnée à l'avis de ceux-ci.

Art. 9. — Toutes les parties de Championnat se jouent avec des balles du même poids.

FIN

[redacted]

TABLE DES MATIÈRES

LE JEU DE PAUME

PREMIERE PARTIE

DEUXIEME PARTIE

LE JEU

LE LAWN-TENNIS

LE JEU DE LONGUE PAUME

JEUX DE PAUME BASQUES

FIN DE LA TABLE DES MATIÈRES

[redacted]

26796 — PARIS, IMPRIMERIE LAHURE
Rue de Fleurus, 9.







